

# MAGIA Y RELIGIÓN NÓRDICAS

JAVIER ARRIES



Esta obra nos introducirá en las creencias, mitos y prácticas mágicas de los hombres y las mujeres del norte, desde que irrumpieron en la historia hasta nuestros días. Por sus páginas desfilaran magos y doses como Odín, Thor, Freyr o Nerthus y viajaremos a lo largo de una geografía sagrada habitada por valkirias, gigantes, elfos, enanos y otras criaturas sobrenaturales.

Nos adentraremos en el fascinante mundo de los magos nórdicos y conoceremos sus hechizos además de explorar los misterios de las runas, el alfabeto mágico que fascinó a los nazis y la magia moderna.



Javier Arries

# Magia y religión nórdicas

**ePub r1.0**
**Titivillus** 10.04.2024

Título original: *Magia y religión nórdicas*
Javier Arries, 2019
Retoque de cubierta: Editorial

Editor digital: Titivillus
ePub base r2.1




# Índice de contenido

# AGRADECIMIENTOS

A Vicente y a Julita. No pasa un día sin que sea consciente de que sin ellos nada hubiera sido posible. A Ada García, que apareció un buen día como escapada de un cuento de los hermanos Grimm, y desde ese momento mágico alumbra los días y las noches con su ingenio, su risa y sus escritos. Tantos caminos por recorrer… A los amigos y compañeros que siembran el camino de palabras de aliento y de buena compañía. A ti, lector, que has decidido emprender este viaje que vamos a recorrer juntos.

Por todos y cada uno de vosotros, alzo el cuerno de las libaciones y bebo el preciado hidromiel del agradecimiento. Que vuestros días se llenen de conocimiento, de belleza, de alegría y de magia.

# PREFACIO E INTRODUCCIÓN

Cuando esta obra empezó a rondarme, y lleva haciéndolo muchos años, me planteaba abordar el estudio de la magia de las poblaciones ajenas a las culturas clásicas, griega y romana, que ciertamente merecen un estudio aparte por sí mismas. Eso habría incluido las técnicas y el pensamiento mágico de culturas tan dispares como la celta, la germana, la eslava, la tracia… Inevitablemente, hubiera sido una obra demasiado extensa, o, a costa de hacerla más breve, hubiera tratado los aspectos mágicos de cada una de estas culturas de manera superficial y somera. Aunque en última instancia tienen muchos puntos en común, por razones de vecindad, y por formar parte todas ellas del complejo indoeuropeo que es su raíz común, cada una de ellas merece, como poco, un libro por sí misma. Decidí por lo tanto centrarme, en esta ocasión, en lo se ha dado en llamar pueblos germánicos, incluidos los pueblos germanos asomados a la costa que en la Edad Media desarrollaron lo que se conoce como cultura vikinga.

La mitología nórdica, con toda su crudeza poética, es algo que me ha fascinado desde que tengo uso de razón. Todavía conservo los apuntes y notas que tomaba cuando era un niño, leyendo enciclopedias y diccionarios mitológicos. En aquellos apuntes trataba de recopilar en un todo ordenado la cosmovisión, los dioses y los mitos de aquellos pueblos cuya historia también captaba mi atención de estudiante; pueblos que hicieron tambalearse a la mismísima Roma, y a partir de cuyos restos se forjaron los primeros reinos medievales; pueblos belicosos y de pasado incierto, procedentes de tierras envueltas en halos de leyenda que estimulaban la imaginación de cualquier niño curioso y con maneras de soñador empedernido. Aquellas notas son la semilla de este libro que nace muchos años después.

Puede parecerles a muchos lectores que todo lo que tiene que ver con lo germánico es algo que nos es ajeno o muy lejano, no solo en el tiempo, también en el espacio y desde el punto de vista geográfico. Pero no debemos olvidar que la península recibió a muchos de estos

pueblos, donde fundaron reinos y dejaron una herencia cultural nada desdeñable. Godos, suevos y vándalos, entre otros, pasaron por la piel de toro y, en algunos casos, se asentaron y la convirtieron en su tierra. Hubo una Hispania germánica, pese a que su número era más bien escaso frente a la población mayoritariamente hispanorromana. Posteriormente, nuestro país tampoco se libró de las incursiones marítimas de los hombres del norte. Hubo vikingos en Galicia, pero también desembarcaron en el Guadalquivir y alcanzaron Sevilla, atacaron Murcia e incluso crearon pequeños reinos en el Levante.

Algunas palabras germánicas como guadaña, roca o gavilán las hemos heredado directamente del gótico; otras las hemos heredado a través del latín, que a su vez las tomó de voces germánicas, como guerra, espuela, jabón, rico. Del idioma de los francos hemos tomado palabras como dardo, esgrimir, estandarte, toldo, falda, guante… Algunos mitos tan nuestros como el de la Santa Compaña tiene raíces celtas, pero emparenta también con el mito de la cacería salvaje de los germanos. Tenemos aspectos mitológicos comunes, sobre todo en lo que podríamos llamar mitología menor, la de los espíritus de la naturaleza, el mundo de los enanos, de los duendes, de los seres del agua, de la tierra, del aire. Nos han dejado nombres de uso corriente como Alfonso, Enrique, Elvira, Fernando, Adolfo, Rodrigo, Óscar, Gerardo, Francisco, Luis, Ricardo, Gonzalo… No hay que olvidar tampoco que el castellano nace como una forma vulgar del latín, y que el latín, como el celta o las lenguas germanas, proceden de una lengua ancestral común, y de una cultura que autores como Dumezil y otros han demostrado que poseían una visión mágica y religiosa común. El Dis romano, el Tiwaz germánico, el Dievas báltico, el Diaus Pitar védico, nuestro Dios procedente del latín Deus, tienen una raíz etimológica común; son derivaciones fonéticas del Dieus protoindoeuropeo, que vive en el cielo luminoso, que es también el origen de la palabra día.

Incluso desconociendo estos detalles, los mitos, las creencias religiosas y mágicas de los pueblos del norte, especialmente de los vikingos, que son los más conocidos, nos fascinan. Tienen un ímpetu, una vitalidad feroz como el paisaje y la naturaleza que los ha visto nacer. Buena prueba de ello son las muchas comunidades odínicas y neopaganas que prosperan en nuestro país, tratando de reconstruir la cosmovisión y la manera de ver el mundo de los hombres y mujeres del norte. El romanticismo de siglos pasados se encargó de idealizar la figura de los bárbaros germanos y celtas frente a la decadencia de la civilización. Y aún perdura… En esta obra trataremos de mostrar la historia y las creencias de los pueblos norteños de forma realista, sin

prejuicios de ningún tipo.

Como en el caso de mi obra anterior, *Magia en el Antiguo Egipto*, no es un libro con pretensiones académicas. Se trata, de nuevo, de reunir en un volumen ameno, pero riguroso, las creencias mágicas y religiosas de una cantidad de pueblos tan abigarrada como su propia mitología, pero en la que destacan los rasgos comunes, por más que cada comunidad, y cada época, los haya moldeado con su propia impronta. Se trata de una visión del mundo fascinante, llena de fuerzas poderosas, de seres que se ocultan tras cada forma de la naturaleza; una mitología y un pensamiento mágicos tan ricos y fascinantes como para inspirar las obras de Richard Wagner, de J. R. R. Tolkien o de Robert E. Howard. Los magos y las criaturas de una innumerable cantidad de juegos de rol y videojuegos encuentran aquí su inspiración. Los mundos del cómic y del cine también se han dejado seducir por los mitos y la magia nórdica.

¿Qué fuentes son las que podemos consultar para conseguir la meta que nos hemos propuesto en este estudio? Por un lado, el folclore. Muchas creencias de los pueblos germánicos, aunque desvirtuadas por el paso del tiempo y pasadas por el tamiz del cristianismo, aún permanecen en tradiciones y costumbres actuales en los países que han heredado de forma directa su legado: Islandia, Escandinavia, Inglaterra, Holanda, Alemania… La etnografía recoge estas pequeñas perlas dispersas en cuentos, costumbres, festividades, leyendas, música, canciones…

La arqueología es otra fuente de información que, además de ratificar o contradecir los escritos de los autores clásicos, griegos y romanos, que escribieron sobre los pueblos que ellos denominaban bárbaros, nos ofrece datos sobre su historia, su evolución, ritos y ceremonias, enterramientos, objetos de uso cotidiano, lo que en suma se denomina cultura material. En el caso de los pueblos germánicos la mayoría de los hallazgos arqueológicos disponibles son tumbas y enterramientos. Muchos menos restos son los que se han encontrado de asentamientos, ya que los materiales con que se construían las casas eran perecederos. La piedra como elemento de construcción solo se usaba en Escandinavia. En el resto se empleaba barro, madera y otros materiales de uso vegetal que se desintegran con el paso del tiempo.

Lugares privilegiados para los arqueólogos son las turberas de los pantanos daneses, de los Países Bajos y de otros lugares de Alemania. Las condiciones de estos lugares han permitido que se conserven objetos hechos de materiales que en otros lugares hubieran desaparecido. En las turberas se han encontrado objetos de madera

como carros, aperos de labranza, ídolos religiosos… Y en algunos casos se han recuperado de allí cuerpos en estado de conservación tan bueno que incluso se distinguen sus huellas dactilares o nos permiten saber qué fue lo último que comieron. Son los casos, por ejemplo, del famoso hombre de Tollund y el hombre de Grauballe, en Dinamarca.

Otra fuente de información son los textos de los autores griegos y romanos que describen las costumbres, el medio, el aspecto y las vicisitudes de las tribus con las que griegos, y sobre todo romanos, entraron en contacto. Son obras, principalmente, de militares, historiadores y geógrafos. Esta literatura empieza a ser más numerosa a partir del siglo I a. C. cuando César escribe *La guerra de las Galias* y los acontecimientos que tuvieron lugar en el año 43 a. C. César se encontró en la Galia con una confederación de pueblos germanos en torno a una comunidad de suevos que habían cruzado el Rin y se habían asentado en la Galia. Otra fuente importante es la *Germania* de Tácito, en el año 98 d. C., que describe el aspecto y las costumbres de los germanos y cataloga sus tribus. A partir de ahí encontramos información también en autores como Estrabón (63 a. C.23 d. C.), Plinio el Viejo (23-79), Dion Casio (155-235), el geógrafo Ptolomeo (fallecido en el año 260), Amiano Marcelino (330-400)… Durante el periodo de las grandes invasiones se escribieron todo tipo de crónicas describiendo los acontecimientos, tales como las de Orosio (285-420), Hidacio (400-469), Salviano de Marsella (400-490) o Procopio de Cesárea (500-554).

Además, algunos autores se dedicaron a escribir las andanzas de tribus concretas. En estas obras encontramos datos sobre sus orígenes, creencias, las biografías de sus caudillos, *etc.* Los godos fueron los protagonistas de la obra de Jordanes, historiador del siglo VI; Gregorio de Tours (538-594) profundizó en la historia de los francos; la historia de los longobardos es el tema de la obra de Pablo el Diácono, fallecido en el año 799; Viduquindo de Corvey (925-973) realizó la crónica de los sajones; la historia de los anglosajones corrió a cargo de Beda el Venerable (672-735). En España, Isidoro de Sevilla (h. 556-636) se ocupó de los bárbaros que penetraron en la península en su *Historia de los godos, vándalos y suevos*.

Las obras de estos autores deben estudiarse con cautela, ya que escriben desde el punto de vista de su propio bando, ya sea como conquistadores o como conquistados. Son por lo tanto muy subjetivos. Se basan además en tradiciones orales que a veces no pueden ser ratificadas. Y, por otra parte, hay que verlas en el contexto de su propio tiempo; no son extrapolables, la mayoría de las veces, a tiempos anteriores. Son una fuente de información, pero que hay que

analizar con prudencia. Lo mismo puede decirse de las biografías de santos y misioneros que describen las creencias de los paganos y cómo trataban de combatirlas. Otra fuente la constituyen los códigos de leyes de los reinos germánicos, ya cristianizados, en los que se describen como delito ciertas prácticas paganas que explican con mayor o menor detalle.

Por último, otra fuente de información la compone la literatura procedente de los propios germanos. Con lo que sabemos hasta ahora podemos decir que los germanos no dispusieron de una escritura propia hasta el siglo I, el llamado sistema rúnico del que nos ocuparemos ampliamente en otro capítulo. Sin embargo, no se empleaba esta forma de escritura para grandes textos, sino únicamente en pequeñas inscripciones de carácter religioso y mágico que encontramos en armas, talismanes, piedras conmemorativas y otros utensilios. Su valor documental, por tanto, es reducido, aunque vital para el tipo de estudio que vamos a llevar a cabo en esta obra.

De lo que sí disponemos es de una literatura procedente de los reinos germanos, aunque ya cristianizados; una literatura que recoge gestas y mitos de tiempos anteriores. *El Cantar de los Nibelungos*, por ejemplo, escrito en el siglo XIII, es de origen claramente germánico pese a que haya sido escrito en fecha tan tardía. Hoy por hoy es la epopeya nacional alemana. Los anglosajones tienen su propio poema épico, su propia epopeya, el *Beowulf*, que esconde mitos y creencias de un pasado anterior a la llegada del cristianismo. Y en cuanto a los escandinavos, especialmente los islandeses, disponen de las llamadas Eddas, recopilaciones de historia y de mitos que fueron escritas entre los siglos XI y XIII, es decir, mucho más tarde que los acontecimientos que relatan y en un momento en el que el cristianismo había desplazado ya al paganismo. Las Eddas son una fuente inestimable para conocer la mitología de los vikingos islandeses, que tiene muchos puntos en común con las creencias del resto de los pueblos germánicos pero que no debemos extrapolar alegremente al resto de las comunidades germánicas de otros lugares y tiempos. Hay que tener en cuenta, además, que estos poemas son obra de literatos que adornan sus textos de tal modo que es difícil saber cuándo están inventando o modificando nombres, hechos o circunstancias bajo las libertades de la licencia poética, y cuándo están transcribiendo los mitos y las creencias de la gente real.

A lo largo de esta obra nos encontraremos palabras transliteradas con las vocales y consonantes de sus lenguas de origen. Se hará uso entonces de ciertos caracteres especiales, de los cuales mostramos primero la mayúscula y luego la minúscula. Es así como deberíamos

pronunciarlos:

Ā, ā. Una a larga. Igual con el resto de las vocales que llevan encima el llamado macrón: ¯.

Æ, æ. Sonido entre la ‘a’ y la ‘e’.

Þ, þ. Letra islandesa thorn. Se pronuncia como la th inglesa en palabras como thing, thick o thank.

Ð, ð. Letra islandesa eth. Se pronuncia como la th inglesa en palabras como they o those.

J, j. En islandés se pronuncia como nuestra ‘i’.

Ø, ø. Se parece al sonido ‘ir’ en bird en inglés. Se parece también al diptongo eu en francés.

Con todo, cuando algún nombre sea engorroso y de uso frecuente, procuraremos castellanizarlo poniendo entre paréntesis la grafía original la primera vez que lo empleemos o al revés si resulta conveniente.

No hay magia sin poesía ni poesía sin magia. Y la magia se canta. Encantamiento… Estas páginas han sido compuestas al ritmo de bandas como Den Fule, Hedningarna, Wardruna, Hoven Droven, Garmarna, Väsen, Heilung, Valravn… Como en otras ocasiones, te invito, amigo lector, a un viaje a través de la bruma del tiempo, a un mundo poblado de gigantes, elfos y dioses que luchan y viven en un mundo vivo, donde cada piedra, cada hoja, cada río está animado y forma parte del tejido del mundo.

# MARCO HISTÓRICO.
# VIAJE EN EL TIEMPO AL LEJANO NORTE

Durante mucho tiempo, para los viajeros procedentes del sur, del soleado Mediterráneo, los bosques del frío norte eran lugares terroríficos. Nieblas, pantanos, animales desconocidos… Un halo de misterio y de superstición cubría las tierras más allá del Rin y del Danubio. Cuando se penetraba en aquel mundo sombrío, lo urbano, lo conocido y familiar, lo civilizado, se quedaba atrás. Al otro lado de las riveras habitaban gigantes fieros, bárbaros de costumbres extrañas y divinidades tan feroces como ellos mismos, habitantes de una tierra poblada por genios y seres terribles y misteriosos. Durante siglos, el desconocimiento de aquellas tierras y de sus pobladores alimentó las pesadillas de aquellos que se internaban en el territorio ignoto del norte de Europa. Vamos a viajar hasta allí para asistir al nacimiento de un conglomerado de pueblos que tenían, dentro de las singularidades de cada tribu, muchas costumbres comunes y que compartían una familia de lenguas emparentadas directamente entre sí, un grupo de gentes que los romanos acabaron denominando, de forma genérica, *germanos*. Las lenguas germánicas son un rasgo de identidad para definir ese conglomerado de pueblos. Todas ellas provienen de un lenguaje común más antiguo llamado protogermánico.

Algunas de esas lenguas han desaparecido, como el gótico, la lengua que hablaban los godos, pero en la actualidad forman parte de ese tronco común el inglés, el holandés, el alemán, el danés, el noruego, el sueco, el islandés y otros. Todas ellas derivan de ese lenguaje más antiguo conocido como protogermánico, que derivó a su vez del protoindoeuropeo, del que derivan otros muchos idiomas como el latín y, por tanto, nuestro propio idioma. Seguirle la pista al protogermánico implica adentrarnos en la historia y en los orígenes de los pueblos germánicos. Comenzamos aquí nuestro viaje; un viaje que da comienzo en una extensa región que abarca el sur de Noruega y de Suecia, Dinamarca, los Países Bajos y la costa báltica al norte de

Polonia. Entre el 4200 y el 2800 a. C. florece allí una cultura llamada Cultura de los Vasos de Embudo. Pero en poco menos de dos generaciones, hacia el 2900 a. C., aparece un nuevo horizonte cultural que los historiadores han dado en llamar Cultura de la Cerámica Cordada, o Cultura del Hacha de Combate. Es aquí donde muchos académicos sitúan la llegada del protoindoeuropeo, el antecesor del protogermánico. Mientras, hacia el 2700 a. C., comienza un cambio climático que va a ir atemperando las duras temperaturas y marcará el fin de la Edad de Piedra.

## LA EDAD DEL BRONCE Y LA EDAD DEL HIERRO

Comienza la Edad del Bronce nórdica, que se desarrolla en la costa sur de Escandinavia y en Dinamarca. Es un periodo que cubre del 1800 al 500 a. C. Un periodo en el que la ruta del ámbar, resina del norte de Europa muy apreciada en el Mediterráneo, permitió el comercio fluido y el contacto con culturas mucho más al sur. Los petroglifos de la época muestran ruedas solares y otros símbolos que nos hablan de cultos solares. El sol parece concebido como un dios que se mueve a través del cielo en un carro tirado por caballos. El carro solar de Trundholm, en Dinamarca, es una buena muestra de esta creencia. Se trata de una estatua del 1300 a. C., fabricada en oro y bronce, de poco más de medio metro de altura, que representa al sol llevado sobre un carro de ruedas de cuatro radios tirado por una yegua. Fue una ofrenda dejada en un pantano. Es precisamente en este tiempo cuando los pantanos, considerados lugares sagrados asociados a la divinidad, empiezan a recibir todo tipo de ofrendas y sacrificios.

Abundan los petroglifos que representan barcos. Por otra parte, ciertos megalitos alineados para simular la forma de barco parecen confirmar la importancia de la navegación como medio de transporte de mercancías. Los cuerpos son enterrados y se construyen túmulos, colinas artificiales sobre las tumbas. Los ajuares que acompañan los cuerpos son la prueba de que se creía que, tras la muerte, el difunto disfrutaba en el más allá de una vida similar a la que había llevado hasta el momento de la muerte. Pero al mismo tiempo empiezan a practicarse rituales de cremación, como si se estuviera imponiendo un nuevo modelo religioso en el que el alma se considerara algo que debe ser liberado del cuerpo. Es aquí donde la mayoría de los investigadores sitúa el origen de la cultura protogermánica, a la que identifican con la llamada Cultura de Jastorf, que nace en la Edad del Hierro y abarca un periodo que va del siglo IV al I a. C., siglo este último en el que los germanos entrarán en contacto con los romanos.

La cultura de este periodo está influida por la Cultura de Hallstatt, identificada con los primeros celtas y que prospera en Alemania del Sur y en los Alpes. La convivencia con estos vecinos celtas del sur, durante la anterior Edad del Bronce, influyó en algunas de las ideas religiosas y mágicas de los germanos. De este tiempo datan algunas figuras antropomórficas llamadas «dioses palo» porque son figuras, supuestamente de dioses, talladas de forma muy burda en ramas y troncos de árboles. Algunos ejemplos son las dos figuras de Braak Bog, encontradas en una turbera al norte de Alemania; el ídolo de Broddenbjerg, que es una rama de roble con una forma de horquilla, una de cuyas ramas, al lado de otras dos que simulaban piernas, representa un falo, y la superior donde se talló una cabeza de manera muy burda; o las que se han encontrado en el pantano alemán de Oberdorla.

Los sucesores de la Cultura de Hallstatt son las gentes que protagonizan la segunda oleada celta, la Cultura de La Tène, que nació en los Alpes y acabó extendiéndose por el sur de Alemania, Francia, los Países Bajos, Inglaterra, Irlanda, la cuenca del Danubio, parte de Turquía y la zona noroeste de la península ibérica. Son los britanos, los galos, los gálatas… El nombre de Galicia y de otros muchos lugares de Europa se debe a ellos. Los germanos de la Cultura de Jastorf, confinados al norte de Alemania y el sur de Escandinavia tenían a estos celtas de la Cultura de La Tène como sus vecinos, al sur y al oeste. Mientras, los protogermanos continuaron con los enterramientos tradicionales de las culturas de las que ellos eran sucesores, incinerando los cadáveres y enterrando las cenizas, que guardaban previamente en urnas.



Petroglifos de la Edad del Bronce en la región de Tanum, en Suecia.

Hacia el año 250 a. C., el idioma común protogermánico derivó en varios lenguajes, de los que derivan los idiomas germánicos actuales. Tres de estos lenguajes están englobados dentro del llamado grupo occidental, que incluye el inglés, el alemán y el holandés. Otro era el nórdico, del que derivaron el danés, el sueco, el noruego, el islandés y el feroés. El grupo oriental lo componen una serie de lenguajes ya extintos, como el godo o el vándalo. Antes de esto, los germanos empezaron a entrar en contacto con sus vecinos no celtas más al sur. Uno de esos primeros encuentros entre mediterráneos y germanos se produjo en el siglo IV a. C., cuando Piteas, un marino griego de la colonia helénica de Marsella, alcanzó el mar del Norte. Fue él quien habló por primera vez de la mítica y lejana Thule. Todavía hoy se discute si se trata de Islandia, alguna de las islas del archipiélago de las Feroe o de la costa noruega.

Pronto las gentes del sur, griegos y romanos, conocerían la existencia de los pueblos germánicos que estaban, hasta el momento, más allá de las poblaciones celtas del Rin y el Danubio. Y es que, aprovechando el vacío demográfico que los celtas dejaron al emigrar a Francia, España, etc., debido a un cambio climático que afectó al norte de Europa, los pueblos germánicos empezaron a expandirse hacia el este, hacia el sur y hacia el oeste. Hacia el 230 a. C., los esciros —desde Polonia— y los bastarnos emigran hacia el sur, pero no llegan a entrar en conflicto con Roma. Firman un tratado de paz y se dirigen hacia el mar Negro, donde toman Olbia, una ciudad griega del mar Negro. La situación empeora cuando hacia el año 113 a. C. una confederación de tribus cimbrias, empujadas por las malas condiciones climáticas que mencionábamos antes, iniciaron una migración desde sus tierras de Jutlandia, en la actual Dinamarca, la costa del Báltico y el sur de Escandinavia, que hizo peligrar la existencia de la propia Roma. Descendiendo hacia el sureste se les unieron los teutones y pelearon contra otras tribus en su viaje hacia el sur. Muchas de ellas, como los ambrones, queruscos, marcómanos y otros, se les unieron en su marcha hacia los Alpes.

Una vez allí Italia estaba expuesta a su avance, pero al final decidieron penetrar en la Galia, donde infligieron una catastrófica derrota a los romanos. Mientras los teutones permanecieron en la Galia, los cimbrios atravesaron el norte de Hispania. Y siguieron con sus correrías por la Galia, donde iban derrotando a las tropas romanas que se encontraban en su camino, hasta que fueron detenidos por los celtíberos y volvieron a la Galia. El miedo se apoderó de los romanos,

que pensaban que en cualquier momento los bárbaros entrarían por sus puertas. Pero para cuando decidieron entrar en Italia los romanos ya se habían recuperado. Tras una serie de vicisitudes, por un lado, los teutones y los ambrones fueron derrotados, y, por otro, fue aniquilado el ejército cimbrio. Las mujeres cimbrias, para evitar la esclavitud, mataron a sus hijos y luego se suicidaron. Las guerras cimbrias duraron diez años en los que Roma estuvo a punto de ser saqueada por aquella coalición de tribus germánicas y célticas. Aún no se usaba el término *germánico* para definir a aquellas tribus del norte vecinas de los celtas.

## EL PAÍS DE LOS GERMANOS

Al margen de menciones anteriores poco claras, es Julio César (100-44 a. C.), el que generaliza entre los autores y escritores romanos la palabra *germano*. Lo más probable es que esta sea de origen galo y que se trate de una voz con la que este pueblo designaba a sus vecinos de la ribera occidental del Rin. Y ese sería precisamente su significado, «vecino», o bien «hombre del bosque». César utiliza indistintamente otra palabra para definirlos: *suevos*. Y esta sí que es una palabra germánica, aunque, en cualquier caso, parece que los pueblos germánicos no usaban una palabra para definirse a sí mismos como una entidad étnica común.

Es precisamente con Julio César con quien se produce el segundo choque entre romanos y germanos. Hacia el 72 a. C., una tribu gala, los sécuanos, llamaron a un jefe suevo, Ariovisto, para que los ayudara en la guerra que mantenían junto a sus aliados los galos avernos frente a los eduos, aliados de Roma. Ariovisto cruzó el Rin junto a 15.000 hombres. Posteriormente se le fueron uniendo familias enteras de suevos, marcómanos, harudes y otras tribus procedentes de la orilla este del Rin, hasta que se alcanzó la cifra de 120.000 almas. Ariovisto al final intentó asentarse en las tierras de unos y otros, en lo que ahora es Alsacia, y los galos llamaron en su auxilio a los romanos. Los guerreros galos describieron a los germanos como altos, fornidos, valientes y con una mirada que causaba terror. Tal fue la pavorosa descripción que hicieron de ellos, que muchos legionarios querían evitar el combate y volver a casa. Julio César los arengó y los convenció para que se quedaran. Por fin, los 30.000 guerreros de la confederación de pueblos germanos dirigida por Ariovisto fue derrotada por las tropas de César en la batalla de los Vosgos, que tuvo lugar el año 58 a. C.

El emperador Augusto (63 a. C.-14 d. C.) reforzó las fronteras con

la creación de fortificaciones en ambos ríos.Al mando de Druso, se realizaron además campañas en el interior de las tierras de los germanos, y se llegó hasta el río Elba con el objeto de pacificar la frontera norte. Es precisamente en tiempos de Augusto cuando tiene lugar uno de los sucesos más desastrosos en la historia militar de Roma, un hito protagonizado por un caudillo de la tribu de los queruscos, Arminio, versión latinizada de su verdadero nombre, Armin. Arminio, hijo de un caudillo querusco, fue llevado a Roma como rehén, cuando era un niño, para asegurar que su padre cumplía los tratados de paz que había firmado con Roma. Arminio creció como un romano e incluso consiguió el estatus de caballero. Fue enviado junto al militar Publio Quintilio Varo a la tierra de sus padres. Pero al ver el modo en el que los romanos maltrataban a los suyos decidió rebelarse contra Roma. Un día de otoño del año 9 d. C., un ejército de queruscos y otros guerreros germanos comandados por él sorprendió a las legiones de Varo en el bosque de Teutoburgo. Las legiones XVII, XVIII y XIX cayeron en una emboscada que se convirtió en una carnicería. Los tribunos y los primeros centuriones capturados fueron sacrificados a los dioses de la guerra en altares, como era costumbre entre galos y germanos. Aquel sangriento suceso estremeció a Roma, cuyo orgullo sufrió un duro golpe. Ninguna legión volvió a llevar la numeración de las legiones perdidas. Y Augusto, en momentos de desesperación, se golpeaba la cabeza contra una puerta y gritaba: «¡Quintilio Varo, devuélveme mis legiones!». Julio César Germánico fue el encargado de pacificar la zona, de enterrar los cuerpos de los caídos, y de recuperar los emblemas y estandartes de las legiones.

A partir de entonces, Roma abandona su política expansiva y se limita a reforzar el *limes germanicus*, la frontera con los pueblos germánicos. Cerca del año 80 d. C., Plinio el Viejo escribe su *Naturalis Historia (Historia Natural)*, en la que habla de las numerosas tribus germánicas reunidas en cinco grandes confederaciones: los ingvaeones, situados en Frisia y la actual Dinamarca (Jutlandia y las islas); los istvaeones, ubicados en los Países Bajos, el norte de Francia y del Rin; los hermiones, que se expandieron desde las riberas del río Elba a Bohemia, Suabia y Baviera; los vandili o vándalos, originarios de las costas bálticas de Alemania y Polonia; y los peucini o bastarnos, entre los Cárpatos y el Danubio, y de los que no queda muy claro si eran germanos o celtas.

Entre los años 96 y 98, los suevos hacían incursiones en la Selva Negra, aunque fueron frenadas con éxito. Pero, a mediados del siglo II, los gépidos y los godos, habitantes del sur de Escandinavia, comenzaron una migración hacia el sur. Los godos atravesaron

Polonia, Bielorrusia y se asentaron en la actual Ucrania. El empuje de estos pueblos obligó a las tribus con las que se encontraban a escapar y emigrar más al sur, obligando a su vez a hacer lo propio a aquellas tribus que encontraban en el camino. Por último, los que estaban en el limes en la frontera con el Imperio, marcómanos, cuados y otros se vieron obligados a tratar de cruzar el río hacia tierras de Roma. Aquel fue el origen de las tres guerras marcómanas, que abarcaron casi un cuarto de siglo en un periodo que va desde el año 165 hasta el 189. Marcómanos, cuados, catos, caucos y otros pueblos germánicos de las riberas del Danubio trataron de pasar al otro lado del río e invadir los territorios romanos. Los bárbaros llegaron hasta la ciudad de Aquileia en el noreste de Italia. Desde allí penetraron por el este hasta Grecia. Mientras esto ocurría al sur del Rin, en el norte, en el oeste y la costa atlántica, entre los años 166 y 234, los caucos, los alamanes y los frisios llevan a cabo incursiones en territorio romano. Los germanos experimentaron una explosión demográfica que sería un elemento clave para entender lo que se avecinaba en el siglo III, el siglo que dará comienzo a las grandes invasiones, un periodo de grandes migraciones que abarcará desde el siglo III hasta el VII, la llamada Antigüedad Tardía, periodo de transición entre la Antigüedad y la Edad Media.

## LA ÉPOCA DE LAS GRANDES MIGRACIONES

Una de las primeras tribus en hacer acto de presencia tras la frontera fue la de los godos que se habían instalado en Ucrania. Acabaron dividiéndose en visigodos, o godos del oeste, y en ostrogodos, o godos del este. Ambos grupos penetraron por el Danubio hasta los Balcanes y Roma se vio obligada a concederles tierras. Como a juicio de los godos el trato no se cumplió del todo, se dedicaron al saqueo, y el emperador les concedió en el año 382 un *foedus* en Tracia, la actual Bulgaria. Eso los convertía en federados de Roma y tenían que asistir a las legiones romanas como tropas aliadas. El resultado de su larga permanencia en territorio romano favoreció una ligera romanización; incluso se convirtieron al arrianismo, secta cristiana que acabaría siendo declarada herética el año 381 en el Concilio de Constantinopla. Los tratados llamados federaciones, por los cuales un contingente bárbaro recibía alimentos o tierras donde asentarse, a cambio de proporcionar guerreros y defender las fronteras del Imperio, se extenderían también con el tiempo a los francos, los alanos, los vándalos y otros. La fuerza militar romana cada vez dependía más de estos pueblos bárbaros que actuaban como *foederati*.

Europa se estaba convirtiendo en un campo de batalla… En el año

253, los francos y los alamanes atravesaron el Rin e irrumpieron en la Galia, mientras en el norte los francos de la costa, los hérulos y los piratas sajones se dedicaban a atacar las costas galas. Un grupo de francos y alamanes llegó hasta Tarraco, la actual Tarragona, e incluso habrían atravesado la península, y atacado el norte de Marruecos y Mauritania. Por si fuera poco, los hunos, una confederación de pueblos nómadas procedentes de las estepas, irrumpió desde la Europa del Este empujando a otros pueblos bárbaros que se encontraban en su camino. Hacia el año 375 derrotaron a los ostrogodos. Al año siguiente derrotaron a los visigodos, que se vieron obligados a pedir asilo en el Imperio romano de Oriente. Los francos se hicieron federados de Roma, que les concedió un asentamiento permanente en lo que hoy es Bélgica y los Países Bajos. Aunque ayudaron a defender el limes, los francos aprovecharon para conquistar la Galia.

El invierno del año 406 fue tan frío que el Rin se heló, lo que permitió el paso de los suevos, de los vándalos y de una tribu no germánica de ascendencia iraní, los alanos, todos ellos presionados por el avance de los hunos. Los alanos, dirigidos por Adax, se establecieron en Lusitania y la Cartaginense. Los vándalos, procedentes de Escandinavia, se dirigieron primero a los Cárpatos, donde se convirtieron al arrianismo. Luego emigraron hacia el oeste y atravesando la Galia pasarían a Hispania. Los vándalos asdingos se dirigieron hacia el noroeste, a Asturias y la zona oriental de Galicia. Los vándalos silingos se dirigieron hacia el sur, hasta el valle del Guadalquivir. En el año 429, empujados por los visigodos, 80.000 vándalos, distribuidos en 80 navíos, bajo el mando de su rey Genserico, cruzaron el estrecho de Gibraltar y crearon un reino en el norte de África con capital en Cartago, desde cuyas costas hostigaron, como piratas marinos, el litoral mediterráneo. En el año 455 llegaron a saquear Roma. Empujados como los vándalos por los hunos, unos 20.000 suevos también penetraron en la Galia para acabar asentándose en Hispania, donde crearon un reino en el noroeste. Se estima que en total penetraron en Hispania unos 100.000 bárbaros, contando a hombres, mujeres y niños. Su presencia queda patente en topónimos como el de Suevos —localidad de A Coruña—, Puerto de Alano en Huesca y Villalán (Villa Alano) en Valladolid.



Fíbulas y placas visigodas en el Museo Arqueológico Nacional. Pese a que cuando invadieron Hispania los visigodos se habían convertido al arrianismo, en algunos objetos pueden rastrearse rasgos ornamentales paganos. Obsérvese la esvástica como símbolo solar sobre la grupa de un caballo en la imagen de abajo. Fotografías de Javier Arries.

En el 410 los visigodos saquean Roma bajo el mando de su rey Alarico, y se establecen en el sur de la Galia creando un reino con capital en Tolosa, desde el que fueron conquistando la península ibérica, a excepción del reino suevo de Galicia, que se mantuvo independiente hasta el 585. A partir de la segunda mitad del siglo V, los jutos, de la península de Jutlandia (la parte continental de Dinamarca), los anglos y los sajones, que junto a los hérulos habían estado asolando como piratas las costas galas, cruzan en sucesivas oleadas el Atlántico y se asientan en Britania. Los hérulos, precediendo en esto a los vikingos, llegaron incluso a las costas españolas según una crónica del obispo Hidacio. Fue en el año 456 cuando llegaron unos cuatrocientos hérulos, distribuidos en siete embarcaciones. Desembarcaron en la costa de Lugo, y, tras ser

rechazados, se dirigieron, ya de retorno a casa, al golfo de Vizcaya, atacando de manera crudelísima, dice la crónica, a los cántabros y a los vardulios, población prerromana que estaba asentada en la Vasconia oriental. En el 459, tras atacar las costas gallegas, y bordeando el litoral portugués, llegaron hasta la Bética.

Las cosas en Italia no estaban mucho mejor. El año 476, Odoacro, jefe de un grupo de hérulos que había llegado hasta el Danubio, derroca al último emperador del Imperio romano de Occidente y se convierte en rey de Italia hasta la llegada de los ostrogodos al mando de su rey Teodorico el Grande. Teodorico mató a Odoacro y se convirtió a su vez en rey de Italia en el año 489. Este es un hito histórico importante, porque para la historiografía más conservadora supone el fin oficial del Imperio romano de Occidente. Rómulo, depuesto por Odoacro, fue el último emperador romano de Occidente.

A principios del siglo VI, los francos, recientemente convertidos al catolicismo, avanzan hacia el sur de la Galia y, el año 507, expulsan a los visigodos, los cuales se ven obligados a retirarse a Hispania, y a establecer su capital en Toledo. En el año 568 irrumpió en Italia otro pueblo cuya patria primigenia parece estar en Escandinavia, los longobardos, llamados así por sus largas barbas. Dirigidos por su rey Alboíno crearon allí el reino lombardo, que sucumbió el año 774 conquistado por los francos. Los longobardos, o lombardos, dieron nombre a la actual provincia de Lombardía, cuya capital es Milán, en el norte de Italia. La desaparición del Imperio romano de Occidente y la aparición de los reinos germanos, cristianizados y latinizados son en buena medida los hitos que dan comienzo a la Edad Media. Los francos, los godos y buena parte de la población en general se habían convertido al catolicismo. Mientras, en Escandinavia, aún pagana, y en concreto en Suecia, comenzaba la llamada Era de Vendel, un periodo que va del año 550 al 790 y que se desarrolla en torno a la región de Uppland, con un importante centro político y religioso en Uppsala, donde había un bosque sagrado y un importantísimo templo con el que nos encontraremos con frecuencia a lo largo de estas páginas. Los suecos mantienen en esta era contactos con Europa Central y empiezan a abrir rutas comerciales en Rusia que culminarán en la época vikinga.

## DE LA FURIA DE LOS HOMBRES DEL NORTE, LÍBRANOS SEÑOR

La época vikinga se inicia aproximadamente el año 790 y concluye sobre el 1100, y tiene como protagonistas a los habitantes del sur de

Escandinavia y de Dinamarca. El nombre *vikingo* en realidad no corresponde a una etnia, sino a una actividad que se realizaba en verano y que incluía el comercio y la rapiña en expediciones navales. El 8 de junio del año 793, un grupo de vikingos asalta la abadía de Lindisfarne, una isla al norte de Inglaterra. Fue la primera incursión seria en territorio inglés de las muchas que le siguieron y que sembrarían el terror en las costas de la Europa cristiana. *A furore normannorum libera nos domine*, «De la furia de los hombres del norte, líbranos señor». Esta fue la plegaria que comenzó a hacerse popular en los rezos de los monasterios ingleses. Vikingos noruegos y daneses asolaron durante muchos años las costas inglesas, escocesas, galesas e irlandesas, y llegaron a crear asentamientos permanentes.

Los francos tampoco se libraron de sus embates. Llegaron a establecerse como colonos en la región que aún hoy se llama, por ellos, Normandía, la tierra de los hombres del norte. En diferentes ocasiones, sitiaron París remontando el Sena y obtuvieron un rico botín y sustanciosos rescates. La mayoría de ellos eran daneses, algunos noruegos y pocos, los menos, suecos. Muchos de ellos continuaban por la costa hasta llegar a Hispania. En el año 844, hasta 54 naves desembarcaron en las costas de Gijón. Sus correrías duraron años. Ascendieron, navegando, por la ría de Arosa hasta que Ramiro I de Asturias los derrotó en A Coruña. Desde allí continuaron su viaje por el litoral portugués, atacando Lisboa y Cádiz, y remontando el Guadalquivir para atacar Sevilla. Después le tocó el turno a Algeciras, Orihuela, las Baleares… Se establecieron en la Camarga francesa, desde donde atacaron Arles y Nimes en Francia. Desde allí sus barcos remontaron el Ebro y atacaron Pamplona. En años sucesivos, la península será el escenario de otras incursiones parecidas.

No todo era guerrear. Vikingos noruegos colonizan Islandia a partir del siglo IX. Desde allí, Eirik el Rojo parte hacia el oeste y descubre Groenlandia, donde se crea un asentamiento desde el cual varios navegantes, en el año 986, navegando hacia el oeste habrían localizado una tierra de clima templado a la que denominaron Vinland. Probablemente no era otra cosa que la costa de la americana isla de Terranova. Crearon un asentamiento al norte de la isla, pero no perduró debido a las duras condiciones del entorno y a los enfrentamientos con los nativos, a los que ellos llamaron *skrelingar*, el mismo apelativo que utilizaban para los esquimales groenlandeses. La otra gran ruta recorrida por los vikingos, sobre todo suecos, está en el este de Europa, donde eran conocidos como varegos. Aprovechando vías naturales como el río Volga, y otras rutas que partían desde las costas polacas y bálticas, los varegos alcanzaban tanto el mar Caspio

como el mar Negro, atravesando las tierras de lo que hoy son Rusia, Bielorrusia y Ucrania. Los pueblos eslavos de estas regiones los llamaban *rus*, palabra de la que derivaría el nombre de Rusia. Muchos de ellos iban hasta Bizancio para servir como mercenarios en la guardia personal del emperador, la llamada guardia varega; otros actuaban a través de estas rutas como comerciantes o como piratas. Poco a poco, las diferentes comunidades vikingas fueron aceptando el cristianismo y las incursiones descendieron, los países escandinavos se constituyeron en reinos (Noruega, Suecia, Dinamarca…) y llegó el fin de la época vikinga.

## RETRATO DE UN PUEBLO

Este es el marco histórico en el que se desarrolla una cultura única que, antes de cristianizarse, tenía su propio marco religioso y su propio sistema de creencias mágico. Y muchos de esos componentes todavía sobreviven en el folclore y en prácticas que han pervivido a lo largo de los siglos y que vamos a recorrer en los siguientes capítulos. ¿Cómo vivía la gente que creó esos sistemas de creencias? Sobre su aspecto decía Tácito: «… tienen casi todos la misma disposición y talle, los ojos azules y fieros, los cabellos rubios, los cuerpos grandes y fuertes solamente para el primer ímpetu. No tienen el mismo sufrimiento en el trabajo y obras de él; no son sufridores de calor y sed, pero llevan bien el hambre y el frío, como acostumbrados a la aspereza e inclemencia de tal suelo y cielo» (*Germania, IV*).

Por los restos arqueológicos y las representaciones que tenemos de ellos en monumentos romanos como la Columna de Trajano, sabemos que los hombres solían vestir una especie de blusa sujeta con un cinturón sobre los pantalones, los cuales se ceñían a la cintura mediante una hebilla. Sobre los hombros podían llevar un manto corto acompañado a veces de capucha. Cuando el frío era intenso podían cubrirse además con pieles. Un peinado típico era el de los suevos, que se recogían el pelo en un moño lateral. Las mujeres solían llevar vestidos que alcanzaban las rodillas y que con el tiempo se fueron alargando hasta la pantorrilla. Sobre este era frecuente llevar un manto confeccionado de lino: «Las mujeres usan el mismo hábito que los hombres, sino que sus vestidos las más veces son de lienzo, teñidos con labores de púrpura, y sin mangas, porque traen descubiertos los brazos y las espaldas, y la parte también superior del pecho» (*Germania, XVII*). Sin embargo, por los restos arqueológicos parece que el llevar los brazos descubiertos no era lo más frecuente.

Eran pastores y agricultores seminómadas que crearon

asentamientos poco duraderos, en general, y no demasiado grandes. Además de la caza de liebres, corzos, osos, renos, alces y uros, a los que daban muerte de forma directa o con trampas, y de la pesca en las regiones costeras, complementaron su dieta con la agricultura. Con frecuencia el hombre cazaba, y la mujer, los ancianos y los niños atendían el campo. La ganadería se basaba principalmente en la cría de bovinos de los que extraían carne y leche. Los bueyes eran usados como animales de tiro. Criaban asimismo ovejas, especialmente en Jutlandia, y cerdos en las tierras boscosas. Utilizaban caballos, pero no para labores agrícolas, sino para la guerra o como animales de tiro. Al principio solo era un medio de transporte para llegar a la batalla. Cuando llegaban al lugar de la lucha, descendían del caballo y combatían a pie. Pero, por contacto con las tribus nómadas del este, algunos se convirtieron en hábiles jinetes e integraron unidades de caballería en sus ejércitos.

El matrimonio era indisoluble, y la poligamia algo anómalo que solo se produjo entre los reyes y jefes que tenían que someterse a matrimonios de conveniencia con otras tribus, tomando esposa de entre las hijas del rey, o de algún notable de esa tribu, para sellar pactos y alianzas. A menudo, cuando los hombres iban a la guerra lo hacían acompañados de sus familias, de su mujer y de sus hijos, que les llevaban alimentos, curaban sus heridas o les arengaban, con gritos y llantos, para que no desfallecieran en el combate recordándoles su triste destino si perdían la batalla. Si no quedaba más remedio, las propias mujeres luchaban para evitar caer en la esclavitud o ser víctimas de la violencia del enemigo. Los germanos tomaban prisioneros de guerra y se los llevaban con ellos. Y, aunque matar a un esclavo no fuera delito, no solían ser maltratados. Algo que extrañó mucho a Tácito es el hecho de que no eran empleados en los servicios domésticos, pues eso les parecía deshonroso a sus amos. Por el contrario, se les daba una casa y una tierra que tenían que trabajar, y con ello se procuraban el sustento, y además producían una renta para su amo. A menudo se integraban tanto en la comunidad que los legionarios romanos, cuando liberaban prisioneros compatriotas suyos, se encontraban con que algunos se ocultaban para que no se los llevaran y no querían volver al lugar del que habían sido arrebatados.

Las familias se organizaban en torno a clanes unidos por parentesco que ocupaban una aldea, o una comarca o distrito. Y estos clanes a su vez conformaban la tribu, la nación, que podía formar parte de una confederación de naciones con intereses comunes. Estas confederaciones eran cambiantes, podían dividirse y desaparecer de la misma forma que se habían creado. Algunas tribus podían salir y

unirse a otra confederación; eran, en fin, algo dinámico. Las decisiones importantes que afectaban a la tribu, según se lee en la *Germania* de Tácito, se tomaban en asambleas, el *thing*, donde se reunían los hombres libres. Los lugares de reunión eran considerados de alguna manera sagrados, y en ellos se realizaban ceremonias religiosas y tratos comerciales.

Este tipo de reuniones tenían una evidente función social, pero sobre todo eran el medio por el que se discutían temas importantes, como la elección de jefes, de reyes, de jueces, declarar la guerra, *etc.* Antes de la creación de los primeros reinos, los germanos carecían de instituciones políticas fuertes y sólidas. Sus reyes eran más bien jefes tribales elegidos en estas asambleas de hombres libres. Al comenzar la reunión, los sacerdotes pedían silencio y daban la palabra, actuando como moderadores, a los jefes y a aquellos que gozaban de prestigio. Los que tenían derecho a hablar en la asamblea eran hombres libres de una escala social más elevada a los que podríamos denominar nobles. Su existencia es mencionada por los autores clásicos y está atestiguada por la arqueología. Sus tumbas son más ricas y elaboradas, y presentan ajuares con objetos de lujo. Poseían prestigio y riquezas, a menudo obtenidos como botín de guerra. Con el tiempo, y por influencia romana, prefirieron la inhumación a la cremación, que era lo habitual entre el resto de los hombres libres.

Los jefes y los reyes no tenían un poder absoluto. La monarquía, además, era electiva. Solo se hizo hereditaria tras la creación de los grandes reinos germánicos, como el franco y el visigodo. El poder de castigar recaía generalmente sobre los sacerdotes, ya que estos representan a la divinidad y solo esta puede pedirle cuentas a un hombre libre. Las penas son proporcionales a la gravedad del delito. A veces requieren una compensación económica, costumbre que está atestiguada también entre los celtas y los eslavos. Es lo que se conoce como *wergeld*, palabra germánica que significaría literalmente «precio de un hombre». Si alguien mataba a otro, por ejemplo, debía pagar una cantidad de reses a los familiares del difunto dependiendo de su categoría social. Era una forma de evitar un interminable ciclo de venganzas continuas entre familias. De hecho, si la familia del difunto rechazaba el wergeld, aquello derivaba en un *blutrache* o «venganza de sangre». Era un derecho de los familiares del fallecido intentar vengarse cobrándose la vida del asesino. Delitos muy graves, que a veces se castigaban con la muerte, eran la cobardía o el adulterio. Al respecto, dice Tácito: «Puede cualquiera acusar en la junta a otro, aunque sea de crimen de muerte. Las penas se dan conforme a los delitos. A los traidores y a los que se pasan al enemigo ahorcan de un

árbol, y a los cobardes e inútiles para la guerra y a los infames que usan mal de su cuerpo ahogan en una laguna cenagosa, echándoles encima un zarzo de mimbres» (*Germania, XII*). Esta serie de normas y leyes, basadas en el derecho consuetudinario, es decir, basadas en la costumbre y no en una ley escrita, es la base de lo que se llama derecho germánico, que recoge las leyes y normas no escritas y transmitidas de forma oral. Los hombres que eran considerados sabios y prudentes y que conocían estas normas eran los llamados *lagman*, los «hombres de leyes». A ellos se les consultaba en los juicios y en las asambleas.

Los jefes, príncipes y reyes se rodeaban de los mejores hombres, los guerreros más fuertes y valerosos que podían encontrar, para crear una especie de cuadrilla militar. Existía una relación de amistad y lealtad entre el príncipe y sus camaradas. Los acompañantes del jefe juraban que nunca abandonarían el campo de batalla antes que el jefe y viceversa. El príncipe estaba obligado a suministrar el sustento a sus compañeros, así como armas y caballos, y a hacerles regalos. Esta institución solo podía sustentarse mediante actividades guerreras que pudieran proporcionar al príncipe el botín necesario para poder mantener a su séquito. A esta estrecha relación basada en el honor y la amistad, una institución entre muchas tribus germánicas, se la denominaba *gefolgschaft*, o *comitatus* en latín. Esta institución sería la base del sistema feudal característico de la Edad Media. Los ejércitos germanos se basaban en una infantería que básicamente llevaba como armas venablos llamados *frámeas*, similares a jabalinas; cuchillos largos conocidos como sax; espadas largas de hasta 90 centímetros; y escudos, sin corazas ni otros elementos defensivos. Los cascos no eran habituales y solo los llevaban los guerreros de alcurnia; a menudo de cuero reforzado con tiras de metal.

## RITOS FUNERARIOS, DIOSES Y SACRIFICIOS

Las costumbres funerarias de una nación o de una cultura nos hablan de sus creencias sobre el más allá, de sus miedos y de sus esperanzas sobre lo que sobreviene tras la muerte. Es la entrada al mundo de los dioses y de los antepasados. Los hallazgos arqueológicos son determinantes para entender cómo concebían el paso al otro lado. La costumbre más antigua y generalizada entre los germanos era la cremación. Las cenizas del difunto se metían en urnas que eran enterradas. Tácito confirma este hecho añadiendo que los entierros eran austeros y que se realizaban sin demasiada pompa: «Ninguna ambición tienen en sus entierros. Solo que para quemar los cuerpos de

los hombres ilustres usan de cierta leña. No echan sobre la hoguera vestidos ni cosas olorosas. Solo queman con los muertos sus armas y con algunos sus caballos. Hacen los sepulcros de céspedes. Y menosprecian los monumentos grandes y de mucha obra, como enfadosos y pesados a los difuntos. Dejan presto las lágrimas y llanto, y tarde el dolor y tristeza. Tienen por cosa honesta y conveniente para las mujeres el llorar, y para los hombres el acordarse de los difuntos» (*Germania, XXVII*). Con los sepulcros de céspedes probablemente se refiera Tácito a los túmulos, montículos de tierra que se formaban sobre las cenizas para indicar dónde estaban enterradas.

Pero por contacto con sus vecinos mediterráneos comenzó a extenderse, sobre todo entre los germanos del sur, la costumbre de la inhumación, especialmente entre príncipes y nobles, aunque luego se extendió a otras capas de la población. La prueba irrefutable de que los germanos creían que el alma sobrevivía a la muerte es que sus restos aparecen al lado de vestidos, con bebidas y alimentos, y todo un ajuar que les será útil en la otra vida y que incluye adornos, armas, objetos de uso personal y cotidiano, *etc.* A partir del siglo III comenzaron a dejarse en el interior de la boca de algunos difuntos monedas de oro, joyas y otros objetos de valor, como pago para permitir el paso del difunto al más allá. Esta costumbre la heredaron de romanos y griegos, y es un reflejo del óbolo o moneda que se dejaba, uno en cada ojo, o debajo de la lengua del difunto para pagar a Caronte, el barquero que pasaba las almas a través del río Aqueronte. Si no llevabas dinero suficiente se suponía que podías esperar hasta cien años hasta que Caronte se dignara a recogerte desde «esta orilla» para pasarte a la otra. Los grandes reyes y caudillos de los siglos IV y V se hacen enterrar ya con un ceremonial mucho más elaborado y ostentoso. Junto a ellos se entierran ricos ajuares compuestos de caballos, joyas, armas y todo tipo de objetos que nos hablan de la opulencia de sus poseedores. En el caso de Alarico, rey de los visigodos, se llegó incluso a desviar el curso del río Busento para enterrarle, junto a un suntuoso tesoro, en el lecho del río. Después se devolvió el río a su cauce y todos los esclavos que trabajaron en ello fueron muertos para que no pudieran revelar dónde fue enterrado.

Por lo demás, para conocer los ritos y los dioses de los germanos antiguos solo disponemos de las obras de los escritores clásicos y de algunas inscripciones en objetos y altares votivos, muy poco en realidad. Y para dificultar aún más la cuestión, los autores que hablan de ellos, salvo en muy pocos casos, no nos dejan los nombres de los dioses, sino que los comparan con los suyos. Al encontrar una divinidad de un pueblo bárbaro, si alguna de sus características, por

superficial que fuera, les recordaba a alguno de sus dioses o de los personajes de la mitología, se contentaban con decir que adoraban a dicho dios o dicho personaje. Por ejemplo, los héroes semidivinos o las deidades entre cuyas características destacara la fuerza eran asimilados a Hércules.

Uno de los primeros testimonios que tenemos sobre la religiosidad germánica procede de César, quien en *La guerra de las Galias* compara las costumbres religiosas de los germanos con las de los galos: «Las costumbres de los germanos son muy diferentes. Pues ni tienen druidas que hagan oficio de sacerdotes ni se curan de sacrificios. Sus dioses son solo aquellos que ven con los ojos y cuya beneficencia experimentan sensiblemente, como el sol, el fuego y la luna; de los demás ni aun noticia tienen» (César, XXI). De estas afirmaciones podemos entresacar que las divinidades germanas estaban estrechamente vinculadas a los fenómenos y los elementos de la naturaleza. El historiador bizantino Agatías parece darle la razón a Julio César cuando escribía a mediados del siglo VI que los alamanes «adoran ciertos árboles, las aguas de ríos, colinas y valles montañosos, en cuyo honor sacrifican caballos, ganado e innumerables otros animales por decapitarlos, e imaginan que están realizando un acto de piedad de ese modo».

Procopio de Cesárea, en fecha tan tardía como el siglo VI, decía que en la isla de Thule reverencian a una gran cantidad de dioses y de demonios de los cielos, del aire, de la tierra y del mar, además de los que viven en manantiales y ríos. Puesto que no hay constancia de que edificaran templos de forma sistemática —al menos hasta el siglo V, cuando por influencia del cristianismo empezaron a construirse templos—, especulamos con la idea de que los ritos se llevarían a cabo en entornos naturales sagrados y al aire libre, como bosques, lagos, cascadas, pantanos… Tácito nos da razones para pensar que estamos en lo cierto cuando pensamos que los ritos de culto, y podemos especular y extrapolarlo a los ritos mágicos, tenían lugar, sobre todo, en parajes naturales: «Piensan que no es decente a la majestad de los dioses tenerlos encerrados entre paredes, o darles figura humana. Consagran muchas selvas y bosques, y de los nombres de los dioses llaman aquellos lugares secretos, que miran solamente con veneración» (*Germania, IX*).

Un ejemplo de paraje dedicado a los dioses nos lo da Tácito cuando habla del bosque sagrado de la tribu de los semnones. Refiere el historiador romano que en una fecha fija del año los embajadores de las tribus se reúnen en un «bosque consagrado de sus antepasados con supersticiones y agüeros, y matando públicamente un hombre por

sacrificio, celebran con esto los horribles principios de su bárbaro rito» (*Germania, XXXIX*). Que se realizaran agüeros significa que entre las ceremonias que se llevaban a cabo en aquel lugar sagrado se incluían ritos adivinatorios, una de las formas de magia más comunes que existen. Y continúa: «Reverencian, asimismo, este bosque sagrado con otra ceremonia. Que ninguno entra en él sino atado, como inferior, y mostrando y confesando en eso la potestad de Dios. Y si acaso cae, no es lícito levantarse, y se ha de ir revolcando por el suelo» (*Germania, XXXIX*). Termina diciendo Tácito que los semnones creen que tuvieron su origen en ese bosque, habitado por su dios, que es el señor de todos y de todo. Tácito llama a este dios *regnator omnium deus*, «Dios, que lo gobierna todo». Así pues, bien podría decirse que para los semnones aquel lugar era el centro del mundo, un lugar sagrado donde se manifestaba un dios que reina sobre todas las cosas.

Además de los bosques, las corrientes de agua y los pantanos también eran venerados y convertidos en centros de culto. Es precisamente en ellos, y sobre todo en las turberas próximas, donde se han conservado especialmente bien todo tipo de objetos que se consagraban a la divinidad, como recipientes de cerámica y de metal. El más famoso de ellos es el llamado caldero de Gundestrup, de factura celta, hallado en una turbera danesa. Otras ofrendas consistían en carne y otros alimentos, carros rituales, adornos y joyas, armas y aperos agrícolas. Uno de los ejemplos de ofrenda más importantes encontrados en un pantano es el del barco de Hjortspring. Se trata de una especie de canoa construida en torno al 350 a. C. que se encontró en el pantano danés del mismo nombre. El barco contenía una gran cantidad de escudos, cotas de malla, armas y espadas dobladas para evitar que pudieran ser usadas. Se trataba por tanto de algún tipo de ofrenda votiva, muy probablemente un botín de guerra.

En cuanto a los sacrificios humanos mencionados por Tácito, son una realidad. Muchos de los sacrificados eran prisioneros de guerra; otros, quizá eran criminales, pero no todos. De hecho, la evidencia arqueológica apunta a que en algunas construcciones se enterraron bebés sacrificados, quizá vivos, en los agujeros de los postes, con la posible intención de que sus espíritus quedaran allí como genios protectores. También han aparecido cuerpos y pruebas de diferentes sacrificios en los pantanos, contradiciendo la afirmación de César de que no se preocupaban por realizar este tipo de ofrendas de sangre. Podemos estar seguros de que al menos en estos lugares, como veremos más adelante, se llevaban a cabo sacrificios humanos. Esto es una prueba de que debemos tomar los textos clásicos con prudencia, pues incluso en ocasiones llegan a contradecirse entre sí. Los

sacrificios humanos parecen haber estado presentes a lo largo de toda la historia de los germanos. Todavía en el año 470, san Sidonio Apolinar escribía acerca de los piratas sajones que antes de iniciar un viaje, en la víspera, sacrifican a uno de cada diez prisioneros por ahogamiento o crucifixión, porque piensan que es un deber religioso torturar a los prisioneros en lugar de pedir rescate por ellos. Los encargados de realizar los sacrificios y las ofrendas a los dioses, a los espíritus de la naturaleza o a los antepasados eran sacerdotes, aunque no estaban organizados en complejos colegios como los del druidismo celta.

Los sacrificios eran denominados *blót*. Al acto en sí de sacrificar se le denomina *blóta*, *blōtan* u otras palabras similares en los diferentes lenguajes germánicos, que tendrían su raíz en la palabra protoindoeuropea *bhlādmen*, y cuyo significado sería el de «sacrificar, ofrecer, adorar». Emparentada con estas voces estaría la palabra *blood*, «sangre». El sacrificio podía ser, como veremos más adelante en el caso del dios Wodan, de seres humanos —cautivos de expediciones militares—, o bien cerdos y caballos. La sangre de los animales sacrificados, a la que, como conductora de la vida, se atribuían poderes mágicos, servía para empapar a los ídolos de los dioses, el lugar del sacrificio y a los propios participantes. La carne se hervía y era servida en un banquete en el que participaban todos los presentes. La bebida —cerveza, hidromiel, o vino en el caso de los nobles que podían costeárselo en la frontera con Roma— era bendecida y también se compartía, pues participaba del carácter sagrado y mágico de la comida.

## WODAN, ODÍN

Además de desmentir a Julio César sobre el asunto de los sacrificios, Tácito nos da un claro ejemplo de cómo los autores clásicos equiparaban los dioses germanos a los suyos: «Reverencian a Mercurio sobre todos sus dioses, y ciertos días del año tienen por lícito sacrificarle hombres para aplacarle. A Hércules y a Marte hacen para esto sacrificios de animales permitidos» (*Germania, IX*). Con toda probabilidad el Mercurio al que el historiador romano alude como dios principal del panteón germano no es otro que el dios Woden, Wodan, Wotan, el Odín de los escandinavos, nombres todos ellos derivados del protogermánico *Wōđanaz* (Wodanaz). Esta asimilación entre Wotan y Mercurio parece estar presente también en el nombre del tercer día de la semana. Nuestro miércoles recibe su nombre del latín *Mercurii dies* o «día de Mercurio». En inglés, sin embargo, este día

se llama Wednesday; Onsdag, en sueco, danés y noruego; o Woensdag, en holandés. En todos los casos significa «día de Odín». Así pues, al igual que en la mitología nórdica, parece que Wodan-Odín es el primero del panteón.

Tácito nos indica que le ofrecían sacrificios humanos. Sabemos además que, en la época vikinga, se le sacrificaban hombres a los que se ahorcaba en conmemoración de un rito de autosacrificio en el que el dios se colgó a sí mismo del Yggdrasil, el árbol sagrado que atraviesa todos los mundos. Uno se pregunta, aunque sea especular, si el ahorcamiento ritual, además de una forma de sacrificio, no sería también una forma de obtener algún tipo de éxtasis o estado modificado de conciencia. En ese estado habría visto Odín aparecer las runas delante de él, como en una visión extática, tras sacrificarse atravesándose con su propia lanza mientras permanecía colgado del árbol sagrado. Se sabe bien que la falta de oxígeno en la sangre produce alucinaciones y experiencias visionarias y místicas.

De hecho, el nombre protogermánico del dios, Wōđanaz, deriva del adjetivo *wōđaz* (wodaz), que significa «profeta, vidente». Del nombre del dios derivan otros adjetivos que están relacionados con el éxtasis y el furor sagrado, una especie de estado de frenesí místico. En gótico, *wods* significa «poseído»; en inglés antiguo y en antiguo nórdico, *óðr* (od) tiene el significado de «loco, frenético, furioso». También dio lugar a un sustantivo con la misma forma escrita que significa «alma, mente»; pero también «rima, poesía, canto». Todo ello pone de relieve la estrecha relación entre la poesía, la inspiración exaltada de los visionarios y el poder mágico. La poesía es un poder sobrenatural que esconde entre otras cosas la capacidad de ver lo que ha de venir. En otros idiomas tiene el significado de «ira, furia, rabia…» Todo ello tiene que ver con un estado de conciencia en el que se está poseído por la fuerza divina, que agita el espíritu de un modo violento.

Probablemente se sacrificaban seres humanos al dios antes o después de la batalla, además de en los días fijos de los que habla Tácito. Quizá se trate de un ajusticiamiento, pero es muy posible que el célebre hombre de Tollund, el cuerpo momificado de un hombre del siglo IV a. C., encontrado cerca de esta pequeña localidad de la península de Jutlandia en Dinamarca, muriera como consecuencia de uno de estos sacrificios. Su magnífica conservación se debe a que el cuerpo quedó atrapado en una turbera. Se trataba de un varón con una estatura de 1,70 centímetros, con una edad entre los treinta y los cuarenta años. Estaba desnudo salvo por una gorra de cuero que cubría su cabeza y un cinturón, y en su estómago se encontró una papilla de cereales que fue su última comida, unas doce horas antes de

que lo mataran. Fue ahorcado con un cordel hecho de tripa, sacrificado quizá a Odín, quizá a alguna deidad de los pantanos. Se han encontrado otros cuerpos con características similares, víctimas de sacrificios semejantes. Otras formas de sacrificio a Wodan eran el empalamiento con lanzas —el arma favorita del dios, con la que él mismo se había sacrificado cuando colgaba del árbol sagrado— y la cremación.

Pero sin duda la forma más terrible de sacrificio, a la vez que método de ejecución y tortura, es la conocida como *bloðorn* (blodorn) y *rísta bloðorn*, expresiones que significan «águila de sangre». Los especialistas discuten si realmente se llevó a cabo alguna vez, o si es solo una invención o malinterpretación de los textos de algunas sagas. Si llegó a ejecutarse alguna vez, el procedimiento consistía en poner bocabajo a la víctima y abrir desde la espalda sus costillas para extraer los pulmones. Las costillas sobresaliendo por la espalda darían la impresión de alas manchadas de sangre. Ese habría sido el fin del rey Aella de Northumbria, en Inglaterra, a manos de los vikingos que componían el llamado Gran Ejército Danés, que asolaron buena parte de Inglaterra en el siglo IX. Esta horrible forma de morir es la que habrían aplicado a Aella los hijos del famoso pirata vikingo danés Ragnar Lodbrok, muerto por orden del rey. Quizá fue este mismo Ragnar el que en el año 845 asedió París e hizo ahorcar a 111 caballeros francos en una isla del Sena tanto para aterrorizar a los francos como para ganarse el favor de Odín. Con todo, y como ya hemos dicho, no queda claro si el águila de sangre es una invención literaria de los autores de las sagas, escritas mucho después de los acontecimientos que relatan, ya que no se menciona esta forma de ejecución en las crónicas más antiguas.

Si hacemos caso de algunas sagas, a veces el sacrificado es el rey. En la *Saga Ynglinga* o Ynglingasaga, en el siglo IV, la madrastra del rey Domalde de Suecia lanzó sobre el monarca un *ósgæssa*, un hechizo de mala suerte. Como el rey estaba vinculado con la tierra del reino, su maldición se extendió a ella. El resultado fueron malas cosechas que dieron lugar a hambrunas. El pueblo trató de mitigarlas sacrificando bueyes en el Templo de Uppsala durante la festividad del otoño, pero no sirvió de nada. Después lo intentó, en el siguiente otoño, ofreciendo sacrificios humanos. La situación no mejoró, de modo que en el festival del siguiente otoño los caudillos, que se habían puesto de acuerdo en el thing, sacrificaron al rey y rociaron los ídolos de sus dioses con su sangre. Por fin hubo buenas cosechas. Un descendiente de Domalde, el rey Olof, estableció un reino en la provincia sueca de Värmland. Acudió tanta gente allí que no había recursos para todos, y

se generó una hambruna terrible. Los habitantes de la región culparon de ello a Olof acusándole de impiedad, de falta de devoción y de no hacer sacrificios a los dioses. Se dirigieron hacia la mansión que tenía cerca del lago Vänem, lo apresaron y lo quemaron vivo como sacrificio a Odín. La arqueología parece apoyar esta historia recogida en la *Saga Heimskringla*, porque uno de los muchos castros encontrados en las orillas del lago muestra señales de haber sido quemado por la misma época, en el siglo VI o VII.

Esta vinculación mágica y sagrada del rey con la tierra haría de este un intermediario entre el pueblo y la divinidad de la fertilidad. El monarca era entonces responsable de las buenas y las malas cosechas. En la actualidad, los eruditos creen que no se sacrificaba al rey porque fuera culpable, sino porque era lo más valioso que la comunidad podría ofrecer a la divinidad. Sea como fuere, algunos textos parecen subrayar esa conexión entre reyes y caudillos y la tierra sobre la que gobiernan. Uno de los ejemplos que suelen ponerse en este sentido es el de Halfdanr Svarti (820-860), Halfdanr el Negro, el primer rey de Noruega. Cuando Halfdanr murió, todas las regiones del reino querían que el cuerpo se enterrara en sus tierras. Al parecer, durante su reinado las cosechas fueron abundantes, de modo que la tierra que acogiera su cuerpo seguiría siendo fértil; por ello, se dividió el cuerpo en cuatro partes y se enterraron en diferentes distritos del reino.

A veces se hacen sacrificios para pedir favores. Se cuenta en la *Saga Ynglinga* cómo al rey Aun el Viejo de Noruega, cuando ya tenía sesenta años, le prometió Odín que alargaría su vida si le ofrecía sus propios hijos cada diez años. Hasta siete hijos llegó a sacrificar y ya era tan viejo que le era imposible mover las piernas y tenían que llevarlo en una silla de un lado para otro. Cuando sacrificó a su octavo hijo ya no podía moverse de la cama. Cuando le llegó el turno al noveno, tenía que usar un cuerno para poder chupar a través de él la comida. Le quedaba un décimo y último hijo para sacrificar, pero su gente se lo impidió y por fin conoció la muerte.

## ZIU, TYR

Marte, el otro dios al que sacrifican los germanos, según Tácito, no parece ser otro que Ziu, Tiu o Tew, el Tyz godo y el Tyr escandinavo, que era un dios de la guerra, razón por la cual los romanos lo identificaron con su Marte. Las diferentes formas de su nombre provienen del protogermánico Tiwaz, que a su vez deriva del protoindoeuropeo Dieus. De aquel Dieus, dios del cielo luminoso de los protoindoeuropeos se derivan Tiwaz entre los germanos, el romano

Júpiter (Diu Piter), el Zeus griego, el Diaus Pitar del que se habla en los Vedas hindúes, el Dievas de los eslavos bálticos… Ziu es también un dios que tiene relación con los juicios. Es algo habitual que el dios del cielo juzgue a los que viven bajo su manto. Él es el máximo legislador. Juicios y leyes son precisamente uno de los campos de acción de los dioses del cielo, como el Júpiter romano o el Zeus griego. De hecho, la palabra germánica para designar una asamblea, el *thing* del que hablábamos en el capítulo anterior, parece derivar del nombre de Ziu, que significa literalmente «dios».

Tiwaz parece ser el mismo dios que el Marte Halamardus que apareció en una inscripción del siglo I en Holanda, sobre una piedra en la ciudad holandesa de Roermond. Y también parece ser el mismo dios nombrado como Mars Thingsus en un par de inscripciones sobre sendas piedras votivas en forma de columnas rectangulares en el muro de Adriano, que este emperador hizo construir entre los años 122 y 123 para defender la Britania romana de las invasiones de los pictos que habitaban la actual Escocia. Probablemente fueron erigidas por guerreros frisios que luchaban contra los pictos a las órdenes de Roma. Los godos también adoraban a Marte, es decir, a Tyz, si hacemos caso de lo que de ellos dice Jordanes, el historiador del siglo VI. Para aplacarle le ofrendaban sacrificios humanos. Se le dedicaba la primera parte del botín y las armas de los enemigos se suspendían de los árboles en su honor. La primera vez que Tyr aparece con su nombre y no identificado con Marte es en un texto que habla también de los godos en el siglo III. Ellos le llaman Tyz o Teiwus, y le sacrificaban los cautivos capturados en las batallas. Colgaban los brazos de las víctimas de los árboles para ofrecérselos al dios. Me pregunto si el mito nórdico de Tyr, en el que el dios pierde la mano, arrancada y devorada por el lobo Fenrir, no tiene algo que ver con el hecho de que se colgaran brazos de personas sacrificadas en su honor. Otro de los nombres que se le daba era Hangatyr, que significa «dios colgado», uno de los nombres de Odín. Pudiera ser que la costumbre de colgar hombres en sacrificio primero estuviera dedicada a Tyr en lugar de a Odín. Y aún es más probable, dada la relación de Ziu-Tyr con la justicia, que más que de un sacrificio se tratara de reos ejecutados por algún delito como la cobardía, la traición, *etc*. Entre los germanos del este, Tiwaz era el dios principal. Para cuando Tácito escribió su obra, parece que entre los germanos del norte y los del oeste Wotan-Odín acabó imponiéndose y ganando protagonismo sobre Tiwaz-Tyr, y tomando algunos de sus atributos.

Tácito menciona también a una diosa adorada por los suevos: «Parte de los Suevos adora a Isis; pero no he podido averiguar de

dónde les haya venido esta religión extranjera: aunque la estatua de la diosa, que es hecha en forma de nave libúrnica, muestra habérseles traído por mar» (*Germania, IX*). ¿Quién era esta? Aunque quizá la confundió con la diosa Freya, diosa de la fertilidad, según el mitólogo y lingüista alemán Jacob Grimm (1785-1863). Zisa sería el paredro femenino de Ziu, su consorte, aunque los textos que hablan de ella son contradictorios y en la actualidad muchos eruditos dudan de su existencia.

Tyr y su asociación con Marte todavía están presentes en los días de la semana. Nuestro martes deriva precisamente del latín *Martis dies*, o «día de Marte», que en inglés corresponde con el Tuesday; Dienstag, en alemán; Tisdag, en sueco; Tirsdag, en danés y noruego, y Tiistai, en finlandés.

## DONAR, THOR

En cuanto al otro gran dios mencionado por Tácito, Hércules, parece ser la misma divinidad que sería conocida como Thor (Þórr) entre los escandinavos; Thunaer, en sajón antiguo, palabra de la que deriva el Þunor (Thunor) anglosajón, y Donar en holandés antiguo y antiguo alto alemán. En protogermánico, la lengua de la que derivan las demás lenguas germánicas, Þunraz (Thunraz). Donar-Thor es un dios de la tormenta. Su nombre parece una onomatopeya que imita el sonido del trueno. Las palabras que designan el trueno en los diferentes idiomas anglosajones, como el *thunder* inglés, e incluso nuestro *trueno*, tienen la misma raíz que el nombre de este dios, que era uno de los más populares entre los pueblos germánicos. Es un dios fuerte y fiero, de ahí que los romanos lo confundieran con su Hércules. Es un dios poderoso asociado a la lluvia, a las cosechas, a la fertilidad. De hecho, era el favorito de los granjeros y de los agricultores, mientras que los guerreros y los príncipes tendían a buscar la protección de Ziu-Tyr o de Wotan-Odín. A Thor estaban dedicados muchos ritos religiosos y talismanes asociados a la fecundidad. Una representación suya apareció en el norte de Islandia en forma de figurita de bronce, la llamada estatua de Eryarland, de poco más de 6 centímetros. Representa al dios sentado, cubierto por un casco cónico y sosteniendo su martillo con las dos manos.

A menudo se le identificaba también con Júpiter, ya que este último, en la mitología romana, es el dueño de los rayos, los truenos y la tormenta. Como Odín y Tyr, Thor está presente entre los días de la semana en la mayoría de los lenguajes nórdicos. A él le está dedicado el jueves. Nuestro jueves, palabra que deriva del latín *Jovis dies*, «día

de Júpiter», se denomina en inglés Thursday, que deriva del anglosajón Þunresdæg (Thunresdaeg), el día de Þunor. Es el Þórsdagr (Thorsdag) del nórdico antiguo; el Torsdag del danés, noruego y sueco; Donnerstag en alemán, Donderdag en holandés y el Torstai finés. Todo parece indicar que el jueves, el día dedicado al dios, era sagrado. Y lo siguió siendo durante mucho tiempo después de la cristianización, según se desprende del hecho de que el obispo Eligio (588-660) recriminara a los frisios, suevos y a las tribus de Flandes que siguieran considerando el jueves como día sagrado. Además de tener el rayo como arma, Donar tenía en común con Júpiter el estar asociado a la justicia.

## LA DIOSA NERTHUS

Una diosa de gran importancia entre los germanos, y una de las primeras y más antiguas, tanto que quizá se remonte a la Edad de Piedra, fue Nerthus, nombre latín del protogermánico *Nerþuz* (Nerthuz). La primera mención explícita que tenemos de ella se debe a Tácito. En su *Germania* afirma que los reudignos, los aviones, los anglos, los varinos, los eudoses, los suardones y los nuitones, que viven rodeados de ríos y bosques, adoran a Nerthus, «que significa la Madre Tierra, la cual piensan que interviene en las cosas y negocios de los hombres y que entra y anda en los pueblos» (*Germania, XL*). Se trata por tanto de una diosa importante, y tan activa que, incluso, cuando es su deseo, pasea entre los hombres. Según Tácito, había un santuario de la diosa en una arboleda sagrada situada en una isla en medio del océano. Para algunos podría tratarse de la isla de Fionia en Dinamarca, para otros, en cambio, estaría en la isla vecina de Selandia, donde está la capital actual del país, Copenhague. Estos últimos aducen que Nærum, un suburbio de Copenhague en el que ya había un asentamiento en la Edad del Hierro, se llamaba Niartharum en la Edad Media, en alusión a la diosa.

En la arboleda sagrada, continúa Tácito, descansa un carro sagrado cubierto con una tela. Nadie salvo un sacerdote podía tocar aquel carro. Cuando el sacerdote advierte la presencia de la diosa, el carro, tirado por vacas blancas, comienza a moverse y el sacerdote lo sigue sin interferir en su camino. El carro pasa por haciendas y aldeas, y allí donde se detiene, contentos de la visita de la deidad que trae prosperidad y fertilidad, se festeja, y reina el regocijo y la alegría. Mientras la diosa está en su carro visitando a los hombres, se guardan las armas y no se habla de guerra sino de paz. Cuando la diosa se cansa de permanecer entre los hombres, el sacerdote conduce el carro

de nuevo hasta su lugar en el bosquecillo. Una vez allí, el carro y la tela que lo cubre son lavados discretamente en un lago cuya ubicación es secreta, ya que nadie debe ser testigo del ritual. Los fieles creen que la propia diosa se baña en el lago cuando se lavan sus atributos. De esta labor de limpieza se encargan esclavos que luego deben perecer ahogados en el lago: «Los esclavos sirven en esto, los cuales traga luego el mismo lago: de donde les viene a todos un oculto terror y una santa ignorancia de que pueda ser aquello que ven solamente los que han de perecer» (*Germania, XL*). El texto describe realmente un ritual para bendecir y atraer la fertilidad a los campos, y quizá al ganado, de los lugares por donde pasaba el carro, sobre el cual viaja la diosa de forma invisible. La vida nace de la muerte en un infinito ciclo de regeneración. De ahí que los esclavos que la servían fueran ahogados en el lago sagrado donde la diosa se bañaba tras su viaje y se lavaban sus objetos sagrados. Seguramente los esclavos ahogados se convertían en servidores de la diosa en el otro mundo.

Además de una gran cantidad de leyendas nórdicas acerca de divinidades que se mueven en carretas, la evidencia arqueológica parece apoyar las palabras de Tácito. Varias carretas rituales, tanto de la Edad del Bronce como del 200 d. C., se han encontrado en Dinamarca. Entre ellas, los dos carros encontrados en la turbera de Manse en Dejbjerg, Dinamarca, y los fragmentos de carros rotos y equipamiento agrícola encontrados en la turbera de Rappendam en la isla danesa de Selandia. En este último se han encontrado también indicios de sacrificios, animales y humanos: restos de un caballo, de una vaca y de una mujer, de unos treinta a treinta y cinco años, que probablemente fue sacrificada, ya que la posición de la cabeza parece indicar que le cortaron la garganta. Una de las piezas de carro encontradas recuerda a ciertos ídolos femeninos, lo cual sugiere que el carro se asociaba a alguna identidad femenina, quizá la diosa Nerthus. Todo parece indicar que allí se celebraron sacrificios de objetos rituales y carros todos los años durante un largo periodo de tiempo. Probablemente los sacrificios de los animales y de la mujer se hicieron en un momento de crisis para la comunidad, que trató así de alejar el peligro o algún mal que se cebara con ella.

Del mismo modo, el llamado hombre de Grauballe, Dinamarca —de 175 cm de estatura y que murió hacia el año 290 cuando tenía unos treinta años— podría ser una ofrenda a la diosa. Apareció desnudo, aunque quizá sus ropas se diluyeron en el pantano. Murió por un corte en la garganta de oreja a oreja. Quizá era uno de esos esclavos que dedicaban su vida a la diosa Nerthus y después eran ahogados en el lago. Por el estado de las manos sabemos que no

realizó trabajos duros en vida, y es que pudiera ser que más que esclavos se tratara de hombres sagrados dedicados a servir y a morir por Nerthus. Su última comida fueron unas gachas de cereales mezcladas con semillas de más de sesenta plantas diferentes. El estado de las bayas que se encontraron en su estómago sugiere que fue muerto a finales del invierno o el principio de la primavera, lo cual apunta a que quizá fue sacrificado en un ritual para asegurar la fertilidad de los campos y las buenas cosechas.

Otro dato curioso es que entre los vegetales que tenía en su interior había cornezuelo de centeno, el hongo microscópico que contiene alcaloides directamente emparentados con el alucinógeno conocido como ácido lisérgico, el LSD. De este dato, algunos estudiosos coligen que en realidad se trataba de un hombre intoxicado que empezó a comportarse de forma alucinada, como un demonio, y del que la comunidad se deshizo en un exorcismo radical a punta de cuchillo. Personalmente, me planteo, por un lado, si en realidad no se le hizo ingerir el cornezuelo para minimizar el dolor del sacrificio, como se hacía en algunas culturas de la América precolombina. Y me pregunto, por otro lado, si no sería una forma de inducir en la víctima un estado de conciencia que le permitiera entrar en contacto con la divinidad y su mundo antes de morir. Quizá el objetivo era que la muerte fuera un paso de transición menos brusco entre esta vida y la otra, o que el sujeto *viera* a la diosa para entregarle los mensajes de sus adoradores.

En la mitología escandinava, Nerthus parece corresponderse con el dios Njörðr (Niord), dios de la fertilidad relacionado con el mar y la navegación. Se la asocia también con la diosa nórdica Gefjon (Gefion), uno de cuyos principales atributos es el arado y la labranza; otro es la virginidad, y se dice en las Eddas que todos los que mueren vírgenes se convierten en sus asistentes. No resulta difícil elucubrar que Gefjon-Nerthus, al menos en algunos lugares, hubiera tenido un sacerdocio dedicado a su culto cuyos integrantes se mantendrían vírgenes durante toda su vida. En la *Edda Poética*, Odín dice que la diosa conoce el destino como él. ¿Quizá los sacerdotes de la diosa eran también adivinos a los que se consultaba el porvenir? No deja de ser curioso que otra divinidad asociada a una carreta sagrada como Nerthus esté asociada a ritos adivinatorios. Se trata de Lytir, un dios del que sabemos muy poco. Apenas hay una referencia a él en un texto llamado *Flateyjarbók*, un manuscrito islandés del siglo XIV. En él se puede leer cómo el rey Eric de Suecia quiso consultar a este enigmático dios sobre el porvenir. Para llevar a cabo el ritual adivinatorio, el carro consagrado a Lytir fue llevado a un lugar sagrado. El dios penetró en el carro, y este fue conducido de vuelta al

salón del rey, donde el monarca pudo hacer las preguntas que quiso.

Algunos autores relacionan a Nerthus con Baduhenna —diosa guerrera de los frisios, que conocemos únicamente por los Anales de Tácito—, cuyo santuario estaba en un bosque de Frisia donde se le ofrecían sacrificios. Su nombre se compone de las palabras *badu,* que procede de la voz *badwa*, «batalla», y de *henna*, un nombre que suele acompañar a los nombres de otras diosas matronas que aparecen en inscripciones en piedras y altares votivos de los siglos I al V. El santuario de esta diosa de la guerra sería un bosque de Frisia, situado al noroeste de los Países Bajos, en el que se le ofrecían sacrificios. En el año 28 le fueron sacrificados, en las inmediaciones de este bosque, 900 prisioneros romanos, procedentes quizá de la llamada batalla del Bosque de Baduhenna.

## OTROS DIOSES Y HÉROES MÍTICOS

Sorprende la cantidad de diosas que parecen haber sido adoradas en diferentes lugares de Germania; de algunas apenas sabemos nada. Por ejemplo, la diosa Hariasa, de la que solo tenemos constancia por una piedra encontrada en Colonia con una inscripción en latín del año 187; o Tamfana, de la que solo tenemos noticia por la obra de Tácito. Tamfana era diosa de los marsios, una de las pocas deidades cuyo culto se habría desarrollado en un templo construido por la mano del hombre en lugar de al aire libre. De otra diosa, Nehalennia, «la que auxilia a los muertos», que a veces se vincula con Nerthus y que recibió culto en Fisia desde al menos el siglo II a. C. hasta el siglo III, nos quedan una buena cantidad de altares votivos. Más misteriosa es la diosa Vagdavercustis, de la cual solo se conoce una inscripción de un altar del siglo II que se encontró en Colonia. Otro dios del que no sabemos mucho es Fosite, dios de los frisones que tenía su santuario propio en una isla llamada en su honor Fositeland, situada entre Frisia y Dinamarca. Había allí un manantial sagrado del que la gente extraía agua en completo silencio. Además, no podían entrar allí con el ganado. Los que no respetaban el lugar santo eran castigados por el rey con una muerte cruel.

No es nada fácil recrear el panteón germano con los pocos datos que tenemos. Y la cosa se agrava al comprobar que cada tribu tenía, además de las divinidades que comparte con el resto, sus propios dioses tribales. Cada familia, además, tenía sus propios dioses menores, dioses familiares cuyo culto, incluidos ceremonias y sacrificios, recaía sobre el padre de familia. Tácito por ejemplo nos habla de una tribu, los naharvalos, que rinden culto a una especie de

deidad dual —simbolizada por dos hermanos gemelos de poca edad— llamada Alcis, a la que se rinde culto en lo más profundo de un bosque que les estaba consagrado y que probablemente se ubicaba en Silesia: «En la tierra de los Naharvalos hay un bosque de antigua religión a cargo de un sacerdote que anda con vestido femenil. Los dioses de él, según la interpretación romana, dicen ser Castor y Pólux, y el nombre de aquella deidad es Alcis. No tienen ningunas imágenes suyas, ni hay rastros algunos de superstición extranjera, pero son adorados como hermanos y como mozos» (*Germania, XLIII*). Según Tácito, el sacerdote de los gemelos divinos oficiaba vestido de mujer. Pero no es algo único en la historia de las religiones. Algunos chamanes, por ejemplo, se visten de mujer, y el sacerdote de la Magna Mater en Roma vestía con prendas femeninas.

Los cascos rituales con cuernos, como los llamados cascos de Veksø, de la Edad del Bronce, que fueron encontrados en la isla de Selandia, parecen estar asociados al culto de los gemelos divinos. Se trata de cascos ceremoniales, empleados en algún tipo de rito, no de cascos de combate. De hecho, serían inútiles en una situación de combate real, pese a las típicas, pero falsas, ilustraciones románticas de guerreros celtas, germanos o vikingos con cascos con grandes astas. Como se encontraron en un lago, parece muy probable que se trate de objetos votivos, ofrendas hechas a alguna divinidad. Pero tampoco se descarta que hayan sido usados en ceremonias en las que los portadores de los cascos, por el acto de ponérselos, representaban o actuaban como intermediarios de la divinidad, quizá los dioses gemelos y solares.

Otra pareja de hermanos famosa en el mundo de los mitos germanos es la que forman Hengist —cuyo nombre significa «semental»— y Horsa, «caballo». Los dos hermanos, descendientes de Wotan, lideraron la invasión de Inglaterra por anglos, sajones y jutos. Hay otros gemelos famosos en la historia de los pueblos germanos, como Rao y Rapto, caudillos de los vándalos asdingos; o los lombardos Yvor y Aio, que se enfrentaron a Ambri y Assi, hermanos que gobernaban a los vándalos. Muchas tribus hacían derivar sus orígenes de dioses míticos, héroes tribales de carácter divino que eran su ancestro primero y más importante. Algunas familias reales y dinastías también se consideraban a sí mismas de origen divino. Por ejemplo, entre los godos, la familia Amali, que acabaría convirtiéndose en la familia dinástica de los reyes ostrogodos, procedía de un antepasado mítico llamado Gapt, o Gaut, dios de la guerra, uno de cuyos hijos habría sido Hulmul, antepasado mítico, a su vez, de los daneses. Los sajones, por otra parte, tenían como antepasado primigenio a Saxnôt,

Seaxnēat o Saxnōt, uno de muchos hermanos, antepasados míticos de diferentes familias reales sajonas, hijos de Odín.

Tácito también habla de los orígenes míticos y divinos de los germanos: «Celebran en versos antiguos (que es solo el género de anales y memoria que tienen) un dios llamado Tuiston, nacido de la tierra, y su hijo Manno, de los cuales, dicen, tiene principio la nación. Manno dejó tres hijos, de los nombres de los cuales se llaman Ingevones los que habitan cerca del Océano, y Herminones los que viven la tierra adentro, y los demás Istevones. Bien que otros, con la licencia que da la mucha antigüedad de las cosas, afirman que el dios Tuiston tuvo más hijos, de cuyos nombres se llamaron así los Marsos, Gambrivios, Suevos, Vándalos; y que estos son sus verdaderos y antiguos nombres» (*Germania, II*).

Tuiston, o Tuisto, es un dios andrógino, nacido de la tierra, al que encontramos también en fuentes sajonas y escandinavas. El único hijo del hermafrodita Tuisto es Manno, cuyos hijos a su vez son los progenitores de las diferentes tribus germánicas. Su nombre proviene del mismo vocablo que significa hombre, como *man* en inglés, o en alemán *mann*, derivadas ambas del protogermánico *mannaz*. Manno es por tanto el primer hombre. Según Tácito, tuvo tres hijos. Uno de ellos fue Ing, o Ingwaz en su variante protogermánica más antigua. Ing es el ancestro de los ingevones, las tribus germánicas que vivían en las tierras que bordeaban el mar del Norte: Frisia y Dinamarca, que a partir del siglo I a. C. empiezan a diferenciarse en varias tribus (frisios, sajones, jutos y anglos). Este Ing, antepasado mítico de los reyes suecos y noruegos, parece ser el mismo dios que los nórdicos conocían como Freyr. El nombre del dios aparece en una inscripción rúnica del llamado «Anillo de Pietroassa», un torque que formaba parte de un tesoro gótico descubierto en Rumanía, fechado en el siglo IV. La inscripción, que está muy dañada, muestra el siguiente texto rúnico: ᚷᚢᛏᚨᚾᛁᛟ ᚹᛁ ᚺᚨᛁᛚᚨᚷ, «Para Ingwi [n] de los godos. Santo».

Otro de los hijos de Mannus fue Istaev, ancestro mítico de los istevones, o istvaeones, las tribus que habitaban a orillas del Rin y en las costas belgas y francesas. El otro de los tres hijos de Mannus fue Irmin, padre de los Herminones, Hermiones o Irminones, que se establecieron en la cuenca del río Elba. De este grupo habrían surgido los suevos, los cuados, los marcómanos, los lombardos y los bávaros; y, según Plinio el Viejo, también hermundurios, catos y queruscos. Irmin fue asimismo un importante dios de los sajones, que veneraban al llamado Irminsul, palabra que podemos traducir como «pilar de Irmin». El Irminsul es el árbol sagrado que une los mundos, a semejanza del Yggdrasil escandinavo, el árbol del que se colgó Odín

para obtener el conocimiento de las runas. Es el pilar que sostiene el mundo y une el cielo con la tierra. De hecho, algunos árboles eran objeto de culto y alrededor de ellos se celebraban sacrificios.



Inscripciones rúnicas sobre roca en Suecia.

## MAGIA Y RITOS ADIVINATORIOS

Muchos de los dioses germánicos que hemos visto hasta ahora están asociados a ritos adivinatorios. Otros son hábiles magos, como Wotan, o poseen armas e instrumentos mágicos, como Donar. La magia, estrechamente ligada a la sabiduría y al conocimiento secreto, está presente tanto en el mundo de los dioses como en el de los hombres. Los dioses, como Wotan, tienen que descubrirla a base de sacrificio. Las fuerzas naturales están sujetas a ese poder misterioso que se entrevé entre las ramas y las raíces de los bosques, el aire, las rocas y los ríos. Es más que probable que el poder mágico se expresara en forma de encantamientos y salmos, de versos cantados que juegan con el poder de las palabras. La magia para los germanos era una realidad; a veces una terrible realidad, y a veces una ayuda indispensable. Se tenía miedo a los magos propios, pero sobre todo a los extranjeros. Así se entiende que el rey Filimer de los godos, según narra el historiador Jordanes del siglo VI, cuando su pueblo llegó a Escitia, en la actual Ucrania, expulsara a ciertas brujas que llamaron *aliorumnas*, Haljurunnos, que significa «los que corren por el reino de los muertos». El nombre hace sospechar que se trata de mujeres dedicadas al chamanismo, capaces de viajar al mundo de los espíritus mediante el trance, sin duda, conocimientos y procedimientos de los pueblos de las estepas.

La magia permite entrever lo que está oculto. Y en la mentalidad

de los pueblos del norte algunos hombres y mujeres son capaces de asomarse a ese conocimiento. Ciertos animales están asociados a la divinidad y pueden actuar por tanto como sus mensajeros. Quizá es el recuerdo de un pasado totémico. Odín, por ejemplo, es señor de cuervos y lobos, y Thor viaja en un carro tirado por dos cabras mágicas. Desde esta perspectiva, ciertos animales eran percibidos como sagrados, y se les suponía poseídos en cierto modo por el poder de los dioses. Mediante su comportamiento expresaban la voluntad de sus sagrados amos. Tácito menciona el uso de ciertos caballos que se reservaban para conocer los designios divinos, caballos que debían ser blancos y no debían emplearse para nada que no fuera su cometido sagrado: «Mas es particular de esta nación observar las señales de adivinanza, que para resolverse sacan de los caballos de esta manera. Estos se sustentan del público en las mismas selvas y bosques sagrados, todos blancos y que no han servido en ninguna obra humana, y cuando llevan el carro sagrado los acompañan el sacerdote y el rey o príncipe de la ciudad, y consideran atentamente sus relinchos y bufidos. Y a ningún agüero dan tanto crédito como a este, no solamente el pueblo, pero también los nobles y grandes, y los sacerdotes; los cuales se tienen a sí por ministros de los dioses, y a los caballos por sabedores de la voluntad de ellos» (*Germania, X*). El vuelo y los ruidos de las aves les servían, de nuevo según Tácito, para hacer vaticinios, del mismo modo que lo hacían los sacerdotes augures entre los romanos.

Conocer el porvenir, descorrer el velo de lo desconocido, descubrir los hilos que teje el destino, siempre ha sido una preocupación del ser humano. Tácito nos describe un procedimiento mántico usado entre los germanos tanto por particulares, generalmente por el padre de familia para cosas de poca monta, como por sacerdotes si el asunto era de gravedad para la comunidad. Debía cortarse una vara de algún árbol frutal, de la que se obtenían otras más pequeñas en las que se inscribían determinados símbolos. El que echa las suertes debe primero invocar a los dioses mientras alza sus ojos al cielo. Después echa las varas sobre algún lienzo blanco. De cada grupo de tres, toma una e interpreta lo que ha de suceder o la respuesta a lo que se pregunta según el signo grabado en ellas. ¿Hasta qué punto se creía en la eficacia de este procedimiento? Tácito lo deja bien claro: «… si las suertes son contrarias, no tratan más que aquel día del negocio, y si son favorables, procuran aún certificarse por agüeros» (*Germania, X*). Aunque no hay constancia de ello, para muchos autores los signos que se inscribían sobre las varas no eran otros que las runas, el alfabeto sagrado y mágico que Odín obtuvo en una visión mientras colgaba del

árbol de la vida.

Era importantísimo para el clan y la tribu conocer cuál sería el resultado de una batalla. Cuenta Tácito que, antes de combatir, los guerreros tratan de envalentonarse entonando cánticos guerreros, conjuros para asustar al enemigo y llenarse de valor, encantamientos que también servían para adivinar el resultado de una batalla: «Antes de entrar en las batallas, para animarse, cantan ciertos versos, cuyo son llaman bardito, por el cual adivinan qué suceso han de tener: porque o se hacen temer o tienen miedo, según más o menos bien responde y resuena el escuadrón: y esto en ellos es más indicio de valor que armonía de voces. Desean y procuran con cuidado un son áspero y espantable, y para ello ponen los escudos delante de la boca para que, detenida la voz, se hinche y levante más» (*Germania, III*). Este bardito o canto mágico guerrero es un conjuro destinado a atraer el valor, la fuerza y decantar la victoria hacia el propio bando. Intentan que su canto sea profundo para atemorizar al enemigo. Pero sirve además para saber cuál será el resultado de la batalla. Si suena al unísono y armónico, la victoria se decantará de su lado. Si no… Evidentemente, el convencimiento de estar seguros de ganar el combate o la inseguridad que les infundiría un mal presagio tendría mucho que ver en la suerte de la batalla. Tácito nos informa de que había otra forma de conocer el desenlace de un combate o cuál iba a ser el resultado de una guerra. Consistía este método en atrapar a alguien del otro bando «y le hacen entrar en batalla con uno de los más valientes de los suyos, armado cada cual con las armas de su tierra, y según la victoria del uno o del otro, juzgan lo que ha de suceder» (*Germania, X*).

Un aspecto importante era el respeto que según los autores clásicos tenían los germanos hacia las mujeres como potenciales profetisas y videntes. Algunas de ellas ganaron renombre e incluso conocemos sus nombres. Los vaticinios realizados por estas mujeres eran tomados en la más alta consideración y se las consultaba a la hora de tomar decisiones importantes. Al respecto dice Tácito, hablando de las mujeres germanas: «Porque aún se persuaden que hay en ellas un no sé qué de santidad y prudencia, y por esto no menosprecian sus consejos, ni estiman en poco sus respuestas» (*Germania, X*). La primera mención de sacerdotisas que actuaban como respetadas profetisas y adivinadoras aparece en la obra de Julio César en relación a su campaña del año 58 contra Ariovisto, jefe de la confederación: «Inquiriendo César de los prisioneros la causa de no querer pelear Ariovisto, entendió ser cierta usanza de los germanos que sus mujeres hubiesen de decidir por suertes divinatorias si convenía, o no, dar la

batalla, y que al presente decían “no poder los germanos ganar la victoria si antes de la luna nueva daban la batalla”» (César, XLIX). De estas mismas mujeres dice Plutarco, en su *Vida de César*, que practicaban su arte contemplando los remolinos que hacía el agua en los ríos. De la forma que tenían, de su movimiento y del ruido que hacía el agua, formulaban presagios.

Bastante más sangrientos y crueles eran los procedimientos de las sacerdotisas de los cimbros. Según Estrabón, cuando los cimbros se hacían acompañar de sus mujeres en alguna expedición, junto a ellas viajaban ciertas sacerdotisas de cabello y vestiduras blancas con un ceñidor de bronce. Sobre el vestido llevaban una capa de gasa que se abrochaban a los hombros. Iban descalzas, y ejercían como vaticinadoras y adivinas. Armadas con espada recorrían el campamento buscando prisioneros, los adornaban con coronas y los conducían hasta una crátera con una capacidad de entre 400 y 800 litros. El prisionero era suspendido sobre el enorme recipiente. La mujer se subía con una escalera y lo degollaba. Hacían sus predicciones examinando la sangre vertida. Otras abrían al prisionero para ver en sus entrañas si les sería concedida la victoria. Estas mismas mujeres, cuando los hombres entraban en combate, «golpeaban el armazón de mimbre de los carromatos, de modo que realizaban un ruido estremecedor» (*Geografía* VII, 2).

Algunas profetisas germánicas alcanzaron renombre y un estatus casi divino, como recuerda Tácito: «Así lo vimos en el imperio del divo Vespasiano, que algunos tuvieron mucho tiempo a Veleda en lugar de diosa. Y también antiguamente habían venerado a Aurinia y a otras muchas; y esto no por adulación, ni como que ellos las hiciesen diosas, sino por tenerlas por tales» (*Germania, VIII*). La Veleda de la que habla Tácito fue una mujer tenida por sabia y profetisa, una sacerdotisa que se mantuvo virgen por motivos religiosos. Su importancia nos la confirma el hecho de que fue la inspiradora del levantamiento bátavo que tuvo lugar en los años 69 y 70. Veleda era tratada como una diosa viviente, como la encarnación de una deidad capaz de emitir oráculos. Vivía aislada en lo alto de una torre próxima al río Lupia, afluente del Rin. Como encarnación de la divinidad no se podía tratar con ella, acercarse a ella ni verla directamente. Un pariente suyo elegido para esta función hacía de mensajero divino e intermediario llevándole las preguntas que querían hacerle y trayendo las respuestas. Su sucesora fue otra importante mujer llamada Ganna, de la tribu de los semnones, que participó como representante de su tribu en las negociaciones con el emperador romano Domiciano. Está claro que estas mujeres, sacerdotisas, videntes y conocedoras de encantamientos gozaban de

una elevada reputación en sus comunidades. De la misma tribu que Ganna fue otro vidente, esta vez hombre, llamado Waluburg, anterior al siglo II, que acabó nada menos que en Egipto, que ya era una provincia romana. Un ostracón encontrado en la isla de Elefantina, en el Nilo, contiene su nombre y lo describe como alguien al servicio del gobernador de Egipto, prefecto romano. Muy probablemente ejercía sus labores como adivino. Otra sacerdotisa célebre mencionada por Tácito es Aurinia, una vidente que vivió en el siglo I, y que habría sido vista durante las incursiones que los romanos llevaron a cabo en el interior de Germania entre los años 9 y 14, dirigidas por Druso y Tiberio.

Y, en conclusión, esto es lo poco que sabemos sobre los mitos y los ritos religiosos y mágicos de los germanos antes de la creación de los primeros grandes reinos de Occidente. Todo parece indicar que, antes de las grandes invasiones, los germanos adoraban a dioses asociados a la fertilidad, a la tierra, al mar, que serían identificados después con los *Vanir* de la mitología nórdica, uno de los dos grandes grupos de dioses que aparecen en la literatura asociada a la era vikinga. Son dioses pacíficos asociados al concepto de riqueza, venerados por agricultores, ganaderos y pescadores de una sociedad sin marcadas diferencias sociales; dioses familiarizados con la magia, especialmente con la adivinación. Pero con el tiempo empieza a despuntar una nobleza integrada por príncipes guerreros dedicados a las acciones bélicas, que empieza a acumular riquezas como resultado de acumular botines, el cobro de impuestos a comerciantes que atraviesan sus territorios, los regalos de las autoridades romanas, etcétera. Entre esta nueva clase de hombres que viven de sus acciones guerreras empiezan a tomar importancia otro tipo de dioses; dioses a los que las sagas escandinavas llaman *Æsir*, los ases, el otro gran grupo de deidades de la mitología vikinga. Son dioses de naturaleza guerrera, más preocupados por las hazañas que por la tierra, fiel reflejo del carácter de sus adoradores. Wotan, Donar, Ziu, dioses que en Escandinavia toman los nombres sonoros de las divinidades que el gran público conoce: Odín, Thor, Tyr…, los grandes dioses del panteón vikingo, de los que nos ocuparemos en las siguientes páginas para entender el pensamiento mágico y religioso de los hombres y mujeres del norte.

# ODÍN Y LOS ÆSIR

Para cuando empezó la época vikinga, allá a finales del siglo VIII, los pueblos germánicos se habían cristianizado y asentado en los territorios europeos repartidos en reinos que abarcaban el occidente y el sur de Europa. Los paganos habían quedado reducidos a Escandinavia, las regiones y países del Báltico, Rusia, Bulgaria y Bohemia. Relegados a un relativo olvido, el occidente europeo, especialmente los francos y los reinos anglosajones, comienzan a recibir ahora el embate de sus parientes del norte. Cada verano muchos escandinavos se enrolan en expediciones marítimas para asolar y piratear sus costas, o para comerciar si la victoria no parece segura. Durante los siglos X y XI, el cristianismo, antes de que desplazara de forma definitiva a los viejos cultos paganos, convivió con los antiguos dioses en Escandinavia.

En estos siglos comienzan a escribirse las grandes obras de la literatura germana, como el *Beowulf* y la fuente principal de nuestros conocimientos actuales sobre la mitología nórdica, la colección de relatos que componen el corpus de la llamada Edda, dividida a su vez en dos grandes categorías. Por una parte, la *Edda Poética,* o *Edda Mayor,* que contiene relatos de diferente antigüedad, sobre la creación y destrucción del mundo y sobre los atributos, origen y hazañas de los dioses. Fueron recogidos en un manuscrito por un autor islandés desconocido de mediados del siglo XIII. Algunos son evidentemente paganos, aunque no fueron escritos antes del siglo IX, pero aun así son anteriores al año 1000, año en el que los habitantes de Islandia acordaron convertirse al cristianismo. Otras fueron escritas entre el año 1000 y el siglo XII, ya en plena época cristiana, lo que evidentemente conlleva una mezcla en el texto de elementos paganos y cristianos. El conjunto lo forman diez poemas que tratan sobre los dioses, y otros dieciocho que versan sobre las proezas de diferentes héroes.

Y por otra parte tenemos la *Edda Prosaica* (escrita en prosa), o *Edda Menor*, escrita, allá por el año 1220, por el erudito islandés Snorri

Sturluson (1179-1241), historiador y poeta (¿o deberíamos decir escaldo?). Su obra es un manual en tres partes escrito para instruir a los jóvenes escaldos, poetas que versificaban en la corte de los grandes señores y de los reyes, amenizando los banquetes con su arte. El prefacio de la obra es el llamado «Gylfaginning» (Alucinación de Gylfi), en el que se describe la cosmogonía de sus antepasados vikingos. Los versos de la Edda siguen diferentes tipos de métricas tradicionales, y parecen diseñados para ser recitados o, mejor dicho, cantados en voz alta. Sin duda, los conjuros mágicos, y hay varios ejemplos dentro de la poesía éddica, llevan la misma estructura. Se cantan, que no es sino la acción implícita en la palabra *encantar*. El encantamiento pone en movimiento las fuerzas del sonido y la magia del lenguaje para lograr su propósito. Poesía y magia van de la mano.

No vamos a mencionar aquí a todos los dioses, y sus hazañas, que aparecen en la Edda, pero sí haremos un repaso de las divinidades que nos interesan para este estudio, de los acontecimientos mitológicos pasados y futuros que atañen al mundo, a los hombres, a los dioses y al resto de los seres que habitan el universo nórdico, especialmente de los que tienen que ver de un modo u otro con la magia. Nos empaparemos de la cosmología y la visión del mundo que tenían los hombres y mujeres del norte, y es que el conocimiento de determinados mitos era fundamental para el mago. No hay magia poderosa sin sabiduría, y la sabiduría pasa por saber cómo fue hecho el mundo, cuáles son sus estancias y qué fuerzas lo gobiernan. Hechizos y conjuros conmemoran y recrean los actos de los dioses. El nombre verdadero de las cosas da conocimiento y poder sobre ellas. Los poemas éddicos están repletos de versos donde se enseñan los múltiples nombres de los dioses, de los fenómenos naturales, de todo lo que vive o existe en el universo y que el mago debe conocer. Conocer el nombre de las cosas es conocer su esencia última.

## EL ORIGEN DE TODO. COSMOGONÍA Y COSMOLOGÍA

Y antes que nada, lo que todo el que aspire a tener la sabiduría que hace poderosos a los dioses debe conocer es cómo fue creado el mundo. Además del «Gylfaginning», que introduce la *Edda Menor*, de entre los poemas que describen el principio de todo, destaca la «Völuspá», que suele traducirse como «La profecía de la vidente». En este poema la narración corre a cargo de una *völva*, palabra que procede del nórdico antiguo y que significa «la que lleva el cayado». El cayado de una völva, o *vǫlr*, es el símbolo de su poder y de su

condición de mujer sabia. En un capítulo posterior hablaremos de estas mujeres tan respetadas por sus dones de vidente como temidas por el poder de sus encantamientos. La völva de la «Völuspá» se dirige a Odín, le habla, y le narra la creación del mundo al mismísimo padre de los dioses. Vamos a reconstruir la creación del universo tal y como era concebida por los hombres y mujeres nórdicos. Descubriremos cómo nacieron los gigantes, los dioses, los elfos, los enanos, los hombres y los mundos que habitan.

Antes de que fuera nada, existía el Ginungagap, que puede traducirse por «hueco enorme», el gran abismo, un tremendo vacío al norte del cual estaba el Niflheim (Nifelheim), «el mundo de niebla», un mundo frío y oscuro en cuyo centro se encuentra el Hvergelmir, «la caldera barboteante», un manantial del que brota agua helada. Al sur del gran abismo se encontraba el Muspelheim, «el mundo de fuego», brillante, cegador, abrasador. Del manantial de hielo en el centro del Niflheim brotaban once ríos, los Elivagar, a través de los cuales fluía un veneno que se iba depositando en su superficie, creando capa sobre capa en oleadas que llenaban el gran vacío. Mientras, del Muspelheim caían chispas y pavesas. El calor convertía en vapor el hielo envenenado, y de las gotas solidificadas de ese vapor nació la figura de un gigante, maligno como toda su raza. Su nombre es Ymir. Mientras Ymir dormía, un hombre y una mujer gigantes nacieron del sudor de su axila izquierda. Los pies de uno se unieron a los pies del otro y engendraron así al resto de los *hrymthursar*, gigantes de la escarcha, una raza maligna como el primero de ellos, Ymir, el viejo gigante de hielo.

Otro ser, la vaca Auðumbla (Audumbla), fue creado del mismo modo y al mismo tiempo que el gigante Ymir. De sus ubres nacían cuatro ríos de leche que alimentaban al gigante. La vaca se alimentaba lamiendo las grandes piedras saladas de hielo. Así fue descubriendo primero la cabellera, al siguiente día la cabeza y al tercer día el cuerpo entero de un varón. Su nombre era Buri y era alto, fuerte y hermoso. Buri se casó con Bestla, hija del gigante Bolthorn. De su unión nacieron Vile y Ve, señores del cielo y de la tierra, y el más noble de todos los dioses, Odín. Los tres hermanos dieron muerte a Ymir. Fue tanta la sangre vertida que en aquel diluvio perecieron ahogados todos los gigantes, salvo uno llamado Bergermer y su familia, que consiguieron huir en una barca. Ellos engendrarían una nueva raza de gigantes de hielo.

Con las diferentes partes del cuerpo de Ymir los tres dioses crearon el mundo en medio del gran vacío, el Ginungagap. Con su sangre crearon los mares, los ríos y el océano, en medio del cual reposa la

tierra firme, que hicieron con su carne. Crearon las montañas con sus huesos y los bosques con sus cabellos. Las piedras y las rocas son sus dientes y los trozos de hueso que quedaron de él. Con el cráneo crearon la bóveda del cielo. De la carne corrompida y en descomposición de Ymir, nacieron los enanos. Los dioses dispusieron que cuatro de ellos se encargaran de soportar la bóveda del cielo, cada uno en una esquina. Sus nombres son Nordre («Norte»), Sudre («Sur»), Austre («Este») y Vestre («Oeste»). Con las pavesas que caían del mundo del fuego los tres dioses crearon las estrellas y las luminarias, de donde procede la luz que ilumina nuestro mundo.

La tierra está separada del océano exterior por una muralla que crearon con las cejas del gigante. Después esparcieron los sesos de Ymir y crearon las nubes que surcan el cielo. Los astros nos dan la medida del tiempo. El sol es una diosa de nombre Sól que corre a través del cielo montada en un carro tirado por dos corceles veloces, Arvak («Madrugador») y Alsvid («Velocísimo»), huyendo de un enorme lobo que la persigue, Sköll («Traición»). El hermano de Sól, Máni, es la Luna, y viaja a través de la noche en su propio carro perseguido a su vez por el lobo Hati («Odio»). Al final de los tiempos, ambos lobos, hijos del monstruoso lobo Fenrir, alcanzarán a sus presas y las desgarrarán. El viento lo provoca un gigante en el extremo norte del mundo, Hræsvelgr, «devorador de cadáveres», cuando alza el vuelo gracias a su traje mágico confeccionado con plumas de águila. Hay un puente tendido entre la tierra y el cielo, el Bifröst («camino vibrante»), el arcoíris, al que llaman también Asbrú, «puente de los Æsir». Así fue creado Midgard («el mundo del medio»), nuestro mundo, también llamado Manaheim, «el mundo de los hombres». En esta Edad de Oro los tres dioses hermanos crearon a los seres humanos. Paseando por la playa encontraron un fresno y un olmo. Odín les proporcionó el hálito de la vida, y sus hermanos, el movimiento y la sangre. Así nacieron el primer hombre, Ask, y la primera mujer, Embla, cuya descendencia pobló Midgard. Sus nombres significan fresno y olmo, respectivamente.

## LOS MUNDOS Y LAS MORADAS DE LOS DIOSES

El universo está compuesto por nueve mundos. El Niflheim, el mundo de niebla, es el que está más abajo. Allí vive el dragón Nidhug, «el que golpea con odio». Su veneno es el que emponzoña los ríos de hielo del Hvergelmir. En la parte más profunda y oscura del Niflheim se encuentra el Helheim, «el mundo de Hela». Es el mundo de los muertos custodiado por el perro Garm y gobernado por la diosa Hela,

la espantosa diosa de la muerte. Allí van a parar los que mueren pacíficamente de viejos, los enfermos. Para los criminales están reservados ciertos lugares terribles en este reino oscuro y aterrador.

El siguiente mundo es Svartálfaheim, el mundo de los *svartálfar*, los elfos oscuros y de los enanos. Los elfos oscuros se llaman así por el color de sus cabellos más que por su piel, aunque esta a menudo se oscurece por el trabajo en las forjas, afición que comparten con los enanos. No son necesariamente malignos, pero sí peligrosos si se les ofende. El cuarto mundo, el mundo intermedio entre los otros nueve, es el nuestro, Midgard. Sobre nosotros se alza el Alfheim, «el mundo de los elfos», donde viven los *ljósálfar* (liosalfar). Aunque emparentados con los elfos oscuros, los que viven en este mundo son los elfos de la luz. Sobre este mundo se alzan otros dos habitados por dioses pertenecientes a dos familias, clanes o grupos diferentes. El mundo más próximo a nosotros, el Vanaheim, «el hogar de los Vanir», es el hogar de los dioses de la fertilidad y de la abundancia, los Vanir, entre los cuales destacan Njörðr (Niord), y sus hijos Freyr y Freya. Sobre su mundo se alza el Asaheim, «el mundo de los Æsir», la residencia de los dioses Æsir, también conocida como Asgard. Es allí donde vive y gobierna Odín, acompañado por otros dioses de su clan, como Thor y Tyr. Por encima de los mundos de los dioses está el último y más alto, el Muspelheim, el mundo de fuego que, junto al Niflheim, dio lugar a todo lo demás llenando el Gran Abismo.

Los dioses tienen sus propias moradas dentro de cada uno de los mundos en los que habitan. En Asgard hay un lugar llamado Iðavöllr (Idavoll), «la llanura del esplendor», donde se reúnen los dioses. Hay allí también una morada con techumbre de plata donde se encuentra el trono de Odín, el Hlidskjalf (Jlidskialf). Cuando Odín se sienta en él puede ver lo que ocurre en todos los mundos. Pero el palacio donde vive Odín es el Valhalla, «el Salón de los Caídos». Allí recibe, para que vivan con él, a la mitad de los *einherjar* (einheriar), los que han caído en combate. La otra mitad se va con la diosa Freya a su morada, el Fólkvangr, «el campo de la gente», llamado así porque acoge a ejércitos de guerreros. El Valhalla está cubierto de oro. Su techo está cubierto de escudos y hay lanzas que hacen de columnas para sujetar el techo. El Valhalla es enorme. Tiene 540 puertas. Cada puerta es tan grande que pueden salir de ella a la vez formaciones de filas compuestas de hasta 800 guerreros. En el interior del Valhalla hay otro palacio, el Bliskimir, la residencia de Thor, que contiene a su vez 540 salas. Hay otros tantos palacios en Asgard donde moran los demás dioses.

En el patio del Valhalla hay un ciervo, Eikþyrnir (Eikthirnir), de

cuyas astas gotea un líquido que alimenta la fuente Hvergelmir del Niflheim. El ciervo se alimenta de las hojas del árbol Læraðr (Lerad), que probablemente no sea otro que el Yggdrasil, el árbol sagrado que atraviesa todos los mundos. Por allí, sobre el tejado del palacio, pasta también la cabra Heiðrún (Heidrun), alimentándose de las hojas del árbol. De las ubres de la cabra mana el mejor hidromiel, que luego se servirá en los banquetes a los guerreros caídos en combate. Los guerreros pasan el día combatiendo, y por la noche se levantan del campo de batalla y acuden a un banquete en el que son servidos por doncellas guerreras, los espíritus femeninos conocidos como valkirias. ¿De dónde sale tanta carne para alimentar a esta multitud? En el Valhalla hay un cocinero llamado Andhrimner con una cazuela cuyo nombre es Eldhrimner, donde cocina cada mañana la carne de un puerco llamado Saechrimner, un puerco portentoso que cuando llega la noche está entero y dispuesto de nuevo para el sacrificio.

Los mundos están conectados entre sí por un árbol sagrado y gigantesco, el Yggdrasil. Su copa alcanza los mundos superiores de la luz. Sus raíces penetran en los mundos oscuros y subterráneos. Yggdrasil tiene tres raíces. Una de ellas está sobre lo que en otro tiempo fue el Ginungagap, el gran vacío, donde habitan ahora los gigantes, los *jötun* (iotun). Por eso a esa región se le llama el Jötunheim (Iotunheim) «el hogar de los gigantes». Debajo de esta raíz está la fuente del gigante Mímir. En esta fuente reside la sabiduría. Quien sea capaz de beber de ella alcanzará el conocimiento de todas las cosas. Una segunda raíz penetra por encima del Niflheim, donde el dragón Nidhug y su prole, una multitud de serpientes venenosas, roen la raíz con el propósito de destruir el sagrado árbol.

La tercera y última de las raíces penetra en el mundo de los Æsir, y bajo ella se encuentra la fuente Urdar, en el lugar donde se reúnen los dioses y donde habitan dos cisnes que son los ascendientes de todos los cisnes del mundo. Viven allí tres doncellas cuyos nombres son Urd («Presente»), Verdande («Pasado») y Skuld («Futuro»); son las nornas. Las tres son *dísir*, un grupo de divinidades o espíritus femeninos vinculados a la muerte. Ellas rigen el destino, una fuerza inamovible a la que el mundo y todos los seres, incluidos los dioses, está sujeta de manera irrevocable. Tejen los tapices donde cada hilo es la vida de un ser humano.

Las tres grandes nornas tejen el destino del universo, pero cada ser humano tiene su propia norna, que como un hada madrina es la responsable de su destino, bueno o malo. Intervienen por ejemplo en la Historia de NornaGest, una saga que narra la vida de este héroe nórdico. Las dos nornas mayores le otorgaron todo tipo de

bendiciones, pero la más joven, Skuld, encendió una vela y predijo que el niño viviría tanto como durara esta. Su hermana Urd la apagó y se la dio a su madre diciéndole que la guardara bien. NornaGest ya había vivido trescientos años cuando, queriendo entrar en la guardia del rey Olaf Tryggvason, que estaba empeñado en convertir a sus súbditos al cristianismo, se hizo bautizar. Como vela ritual usó aquella que trajo la norna el día de su nacimiento. Cuando la vela se apagó se cumplió la profecía y NornaGest murió.

Las nornas riegan a diario el Yggdrasil con el agua purísima y sagrada de la fuente Urdar. Es gracias a las nornas que el viejo árbol sagrado se mantiene vivo, a pesar de las serpientes que roen sus raíces y los cuatro ciervos —Dáinn, Dvalinn (Dualin), Duneyrr y Duraþrór (Durathror)— que se alimentan de sus brotes tiernos. Se dice que los ciervos son los espíritus de cuatro enanos que toman esa forma para alcanzar las ramas más altas. En la rama más alta del árbol vive un águila sin nombre entre cuyos ojos hay un halcón llamado Veðrfölnir (Vedfolnir), «Tormenta blanca». En la parte más baja mora un dragón que roe sus raíces. Por el tronco del árbol sube y baja una ardilla llamada Ratatösk, «Diente taladrador», que actúa de mensajera entre el águila y el dragón. Cuatro potros corretean bajo las ramas del árbol y se alimentan de sus yemas. El rocío que cubre nuestro mundo por la mañana es la miel que cae del árbol sagrado.

No hay más poesía ni más magia que la que esconde esta concepción del universo sustentado por un árbol que actúa como un pilar que atraviesa los mundos, con seres que viven en él y sobre él; algunos emponzoñándolo y royéndolo, otros, cuidándolo, y los más, simplemente viviendo. Hay una enorme cantidad de conocimiento y de simbolismo profundo, alegórico, en esta concepción del mundo tan sencilla y vital, pero corresponde a cada uno ir a buscar la sabiduría en la fuente de Mímir y descubrir por qué el águila que reposa en lo más alto de los mundos no tiene nombre… Pero ya es hora de conocer a los dioses para tratar de descubrir el secreto de su magia.

## ODÍN, PADRE DE LOS DIOSES

Como ya sabemos, los dioses pertenecen a dos grandes familias, los Æsir y los Vanir, que una vez estuvieron enfrentados. De hecho, protagonizaron la primera guerra del universo. El conflicto se inició cuando la diosa Gullveig de los Vanir fue a visitar a los Æsir. Al parecer, Gullveig era una visita molesta, porque los Æsir, hartos de ella, la atravesaron con lanzas y la arrojaron al fuego. Pero la diosa, maga experta, resucitó. Hasta tres veces los dioses intentaron

quemarla sin éxito. Al verla salir indemne de la hoguera y como si nada, los dioses comenzaron a llamarla Heiðr (Heid), «la reluciente»: «Heid la llamaban allí donde iba, *la sabia adivina, hacía conjuros,* hacía magia siempre, hacía magia en trance, / era siempre el deleite de las mujeres viles» (Sturluson, 1982: 184). La magia en trance se refiere, sin duda, a la práctica del seid (seiðr), cierto tipo de hechicería con tintes chamánicos de la que nos ocuparemos en un capítulo posterior. Las torturas infligidas a la diosa hechicera del clan Vanir provocaron una guerra que al final terminó en una tregua y un juramento de lealtad entre todos los dioses. A partir de entonces los dos clanes viven en paz bajo el liderazgo de Odín.

Los muchos nombres que se atribuyen a Odín, más de doscientos, nos hablan de sus poderes y atributos. Se le llama, por ejemplo, Alföðr, «padre de todos»; Valföðr, «padre de los muertos»; Báleygr, «ojo llameante»; Draugadróttinn, «señor de los muertos que caminan de nuevo»; Darridr, «el portador de la lanza»; Faðr galdr, «padre de los hechizos», Fjölsviðr (Fiolsvid), «el muy sabio»; Galdraföðr, «padre de los encantamientos»; Gapþrosnir (Gapzrosnir), «el frenético», porque entra en éxtasis furiosos; Geiguðr, «el ahorcado»; Glapsviðr, «experto en hechizos»; Hangadróttinn, «el señor de los ahorcados»; Hroptr, «sabio»; Rúnatýr, «dios de las runas»… Fuerza, valor, ingenio, astucia, sabiduría, maestro de la magia… El padre de todo y de todos es tan hábil con las armas como con los hechizos.

Odín tiene la costumbre de pasearse por el mundo de los hombres. Por eso algunos de sus nombres son «el vagabundo, el viajero…». Cuando lo hace, aparece como un hombre alto, de avanzada edad, con una larga barba. Suele llevar un sombrero de ala ancha con el que acostumbra a taparse para que no se vea que le falta un ojo; por eso alguno de sus nombres alude al dios tuerto o ciego. Lleva un manto rayado en diferentes colores, aunque es más frecuente que sea azul. Y por cayado suele llevar su lanza, que es su arma favorita. Puede venir acompañado de Hugin («Pensamiento») y de Munin («Memoria»), dos cuervos que cada mañana alzan el vuelo y al terminar el día vuelven a posarse sobre sus hombros para murmurarle al oído lo que ocurre en el mundo. Puede que venga acompañado también de sus dos lobos, Geri («Voraz») y Freki («Codicioso»). Si tiene que desplazarse velozmente lo hará cabalgando frenéticamente sobre Sleipnir, «Resbaladizo», su caballo gris —como la cabellera del dios— de ocho patas sobre cuyos dientes grabó runas de poder.

Odín siempre lleva su lanza, *Gungnir*, que fue construida por los enanos, hábiles orfebres, herreros y magos. El oficio de herrero está ligado en muchas culturas al dominio de los secretos del fuego y del

inframundo. Los herreros son vistos como depositarios de oscuros saberes mágicos. Dos poderosos y diestros enanos, Brok y su hermano Sindri, fueron los artífices, no solo de la lanza, también de muchos objetos mágicos en poder de los dioses. Para saber cómo se construyeron estos objetos extraordinarios tenemos que conocer a otro dios del panteón nórdico, Loki. No se le rendía culto. No tenía adoradores. Era un dios inteligente, pero solía usar su astucia para engañar, estafar y embarullarlo todo, a veces con terribles consecuencias. Los nombres que le dan los escaldas lo describen como un mago trapacero, de lengua mordaz, que hace uso de la ilusión, del engaño y de la mentira para conseguir sus propósitos.

Aunque su nombre parece derivar de una palabra que significa «enredo, nudo», etc., y al propio Loki se le asocia con cerraduras, redes y telarañas, se parece tanto al del fuego, *loge*, que a menudo se le relaciona con él. Hay dioses y gigantes que personifican el aire, el agua y la tierra, sin embargo, el fuego parece ser considerado en los mitos como un agente de destrucción. Loki es hijo de dos gigantes, esa raza odiada por los dioses, y pese a ello estos admiten su compañía. El propio Odín lo trata como a un hermano. Una de las fechorías de Loki consistió en cortar y robar la hermosa cabellera rubia de la diosa Sif, la esposa de Thor. Temiendo la reacción de Thor, fue hasta las grutas donde viven los enanos y consiguió que un grupo de ellos, muy hábiles, conocidos como los hijos de Ivaldi, crearan para él tres objetos mágicos que pudiera regalar a los dioses para que le perdonaran. El primero fue una lanza, *Gungnir*, que dio como regalo a Odín. El segundo, *Skíðblaðnir (Skidbladnir)*, era un barco maravilloso y mágico. En cuanto se hacía a la mar se levantaba viento favorable; además, se podía plegar hasta poder guardarlo en el bolsillo. El tercero fue una cabellera de oro para Sif que crecía igual que el cabello natural. Loki aseguró a los dioses que ningún enano podría crear objetos más maravillosos que estos, y que estaba tan seguro de ello que apostaba su cabeza.

Dos enanos que estaban presentes, Brok y su hermano Sindri, aceptaron la apuesta. Primero crearon a Gullinbursti, un cerdo dorado que podía correr sobre el aire y el mar más rápido que ningún caballo, y cuyas cerdas de oro brillaban tanto que iluminaban la noche. Este al final sería propiedad del dios Freyr. Después fabricaron a *Draupnir*, un anillo de oro mágico que cada nueve noches hacía que se desprendieran de él otros ocho anillos idénticos a él. Fue un regalo para Odín, al que por cierto el nueve es un número que le está vinculado. El último de los instrumentos mágicos fabricados por los enanos fue a parar a manos del dios Thor, y es su famoso martillo, el

*Mjolnir* (Miolnir), «Demoledor», un arma terrible que nunca erraba el golpe y que, después de ser lanzada, volvía a su dueño por lejos que hubiera ido. Además, tenía el poder mágico de hacerse tan pequeño como su amo quisiera. Los dioses decidieron que el martillo era el regalo más maravilloso de todos, así que los enanos pidieron la cabeza de Loki. Loki salió corriendo haciendo uso de sus zapatos, otro artilugio mágico. Eran capaces de correr sobre el aire y el mar, y lo llevaron lejos. Thor atrapó al trapacero Loki y los enanos decidieron coserle la boca para que no engañara a nadie más con sus palabras. Pero Loki, soportando el dolor, acabaría por descoserse la boca y no tardaría mucho en volver a engatusar a los dioses.

## ODÍN Y LA SABIDURÍA

Odín puede ser tan hábil y astuto como el propio Loki, pero en verdad es sabio. Conoce el destino del mundo, de los hombres, de los dioses y el suyo propio. Conoce igualmente los misterios más profundos del universo y sus nueve mundos. Y pagó un alto precio por esa sabiduría. La sabiduría, el conocimiento, reside en el hidromiel contenido en el pozo del gigante Mímir, cuyo nombre significa «Memoria». La sabiduría, la inteligencia, el conocimiento, brotan de este sagrado pozo ubicado en la tierra de los gigantes, bajo una de las raíces del sagrado Yggdrasil. Hasta allí viajó Odín presentándose ante su tío materno, Mímir, con el fin de que le dejara beber del pozo. Negociaron y Mímir exigió su precio. Odín debía sacarse un ojo y entregárselo como muestra de que de verdad estaba interesado en la sabiduría. Y así lo hizo el dios; de ese modo pudo beber del pozo de la sabiduría de Mímir. Cada día Mímir bebe de la fuente, donde todavía permanece el ojo de Odín.Y este ojo, redondo, no es otro que la luna llena. El ojo que Odín conserva es el sol. Mímir, por cierto, fue enviado por los Æsir a los Vanir cuando se hizo un intercambio de rehenes durante la guerra que mantuvieron al principio de los tiempos. Pero los Vanir, creyéndose traicionados, decapitaron al gigante y le enviaron su cabeza a Odín. Odín hizo uso de sus artes mágicas para convertir la cabeza de Mímir en un oráculo. La embalsamó utilizando ciertas hierbas, y entonó encantamientos sobre ella. Odín guardó así la cabeza y la utilizaba para hablar con ella, hacerle preguntas, y obtener revelaciones sobre las cosas ocultas.

Odín, mago supremo, es también el dios que obtuvo el conocimiento de las runas. «¿Quién inventó las runas? Mercurio el gigante.» Así leemos en Salomón y Saturno II, una de las cuatro obras que componen el compendio titulado *Salomón y Saturno*, escritas sobre

el siglo IX en inglés antiguo. Como ya sabemos, los romanos identificaron a Odín con su Mercurio. Y es que, como mago supremo y hombre sabio, Odín es también el dios de las runas. Las runas componen un alfabeto que fue utilizado para hacer inscripciones conmemorativas, pero eran usadas también como una herramienta mágica para realizar toda suerte de conjuros y hechizos. Las runas ocultan un misterio, un conocimiento que desvela, para quien sabe manipularlas, el pasado, el presente y el porvenir. Se inscriben asimismo sobre objetos y armas con todo tipo de propósitos mágicos. Tal es su importancia dentro del sistema de creencias mágico nórdico que les dedicaremos un capítulo aparte. Ahora nos conformaremos con conocer sus orígenes míticos.

La historia de cómo llegaron las runas a manos de Odín está descrita en un poema de la *Edda Poética*, el «Hávamál» (El Discurso del Altísimo), anterior al año 800. Hay una sección, que comprende los versos 138 a 165, que se conoce como el Rúnatal o «Canción Rúnica de Odín». El protagonista es Odín, que rememora el momento en el que consiguió acceder al conocimiento de las runas: «Sé que colgué del árbol azotado por el viento / nueve noches enteras, *herido por la lanza, entregado a Odín,* yo mismo a mí mismo, *de aquel árbol del que nadie sabe* el origen de sus raíces. *Pan no me dieron ni cuerno de bebida, hacia abajo miré;* cogí las runas, gritando las tomé, / y entonces caí» (Sturluson, 1982: 211).

Estos versos dicen mucho más de lo que aparentan cuando nos detenemos en ellos. El conocimiento no es gratis; requiere sacrificio. Odín se sacrifica a sí mismo ahorcándose en el Yggdrasil. Él es la ofrenda, el oferente y el ofrendado. Muere, colgado del árbol sagrado, para resucitar como un iniciado. Por eso se le ofrecían sacrificios humanos en los que la víctima era asfixiada o colgada de árboles como él mismo había hecho. Por eso se le llama también el señor de los ahorcados. Odín, mientras cuelga del árbol, se atraviesa a sí mismo con su lanza mágica y permanece así durante nueve noches. No es una cifra casual. El nueve es un número con un simbolismo profundo. Nueve son los meses que necesita una criatura para gestarse, para venir a la vida. Nueve son los mundos que atraviesa el árbol. En algunos santuarios, como el de Uppsala, se le ofrecían sacrificios al dios cada nueve años. Nueve son las noches que el dios tiene que esperar hasta que su anillo mágico, *Draupnir*, desprenda ocho copias de sí mismo. Nueve pasos dará Thor antes de caer sin vida cuando el veneno de la serpiente Midgard acabe con el dios del trueno en el final de los tiempos. Otro de los dioses, Heimdall, es hijo de Odín y de nueve madres. No es de extrañar que sea una cifra que aparece con

relativa frecuencia en las inscripciones rúnicas.

Tanto el concepto del árbol que permite deslizarse a través de los mundos, como el del sacrificio y la idea de morir y renacer, forman parte del ideario chamánico. Odín posee muchos rasgos de este tipo. Quizá el Rúnatal nos esté describiendo algún tipo de ritual para ser iniciado como maestro de runas. En el poema, Odín continúa diciendo que aprendió nueve cantos, nueve conjuros supremos —de nuevo el número nueve—. Y explica después que empezó a ser sabio, a sentirse bien, a crecer y medrar. Una palabra le llevaba a otra, un acto a otro acto. La sabiduría crecía en él y la práctica le perfeccionaba. Continúa hablando del misterio de las runas: «Runas descubrirás e interpretarás los signos, / signos muy grandes, *signos muy potentes que tiñó el thul supremo* e hicieron los dioses / y grabó el creador de los dioses» (Sturluson, 1982: 211). El *thul* supremo, Þulr, en el original, es Odín. El germanólogo noruego Ottar Nicolai Grønvik (1916-2008) creía que esta palabra, que aparece en más de una inscripción rúnica, describía a una persona que se sometía a algún tipo de ritual extático que ponía al iniciado en contacto con Odín y que reproducía el autosacrificio del dios.

Viene a continuación algo que bien podría ser un cántico ritual, un encantamiento, que quizá se empleaba a la hora de utilizar las runas: «¿Sabes cómo grabarlas? ¿Sabes cómo interpretarlas? / ¿Sabes cómo teñirlas? ¿Sabes cómo probarlas? *¿Sabes cómo pedir? ¿Sabes cómo sacrificar?* ¿Sabes cómo ofrecer? ¿Sabes cómo inmolar?» (Sturluson, 1982: 212). No basta con saber de su existencia, el mago rúnico debe saber cómo grabarlas y debe saber teñirlas. Y un dato importante que se desprende de estos versos es que las runas se utilizan de alguna forma ritual que conlleva algún sacrificio que también hay que saber realizar. Es más que probable que las runas se tiñeran con la sangre del mago. Termina el «Hávamál» con lo que se conoce como la serie de los conjuros, el Ljóðatal (Liodatal), en los que Odín habla de dieciocho conjuros, dos veces nueve, que él conoce bien como dios de la magia. Conjuros de todo tipo, magia para casi todo, incluida la magia amorosa, la necromancia, la magia aplicada a la guerra, la magia que permite a Odín transformarse en lo que desee… Dada su importancia lo he transcrito completo en el Apéndice A.

## LA POESÍA ES MAGIA

La magia solo es posible cuando se tiene un conocimiento íntimo del mundo, cuando se conoce el misterio de los signos rúnicos y la forma de entonar los encantamientos. La magia solo es posible cuando se es

capaz de manejar la palabra. Es canto y verso. Es el poder que se oculta en la poesía. Odín es un experto escalda, un poeta; los versos manan de su boca a semejanza del hidromiel que brota del pozo de Mímir. Odín habla siempre inspirado, siempre en verso. Cuando el escalda se olvida de sí mismo, los versos fluyen, como si la palabra fuera la arcilla con la que se moldean los pensamientos. Y en ese estado la mente ordinaria cede la batuta, y a menudo los versos se convierten en oráculos. No son metáforas, al menos para los pueblos germánicos. Para ellos la poesía no es solo el arte de versificar, es un acto sagrado. El alma de los poetas camina entre los dioses. No todo el mundo tiene esa facultad ni ese poder. De ahí que la Edda se pregunte cómo la inspiración y la poesía llegaron el mundo.

La respuesta nos la da Snorri Sturluson en sus Skáldskaparmál, la segunda parte de la *Edda Menor*, que incluye instrucciones a los nuevos poetas y el mito del nacimiento de la poesía. Cuando los Æsir y los Vanir firmaron la paz, escupieron cada uno en un recipiente. Con todo ello hicieron los dioses un hombre llamado Kvasir. Hecho como estaba de la saliva de todos los dioses, poseía en sí mismo la sabiduría de todos y los superaba en ella. No había nada que no supiera responder. Dos enanos pérfidos, los hermanos Fjalar y Galar, lo invitaron a un banquete en la gruta donde vivían. Pero era una encerrona y le dieron muerte. Tomaron su sangre y la mezclaron con miel. La miel fermentó y convirtió aquella pócima en el hidromiel que traía la inspiración a los poetas. El hidromiel, después de muchas peripecias, acabó en manos de un gigante llamado Suttung, el cual lo puso a cargo de su hija Gunnlöð (Gunlod). Odín, que quería el hidromiel, fue hasta el mundo de los gigantes, se convirtió en serpiente y se introdujo en la montaña donde vivía Gunnlöð. Sedujo a la giganta y se acostó con ella tres noches a cambio de un trago por noche. El hidromiel estaba en tres recipientes, y en cada trago Odín se bebió el contenido de cada uno, de modo que no dejó ni una gota para Suttung. Luego se transformó en águila y salió volando hacia Asgard. Suttung lo vio y le persiguió transformado a su vez en águila. Cuando los dioses le vieron venir sacaron un cántaro. Odín echó todo el hidromiel que se había bebido en el cántaro, pero parte se le derramó. Las gotas de hidromiel que cayeron desde Asgard hasta nuestro mundo dieron lugar a los poetas.

No es casual que la poesía nazca metafóricamente de un brebaje alcohólico como el hidromiel, porque la inspiración es en cierto modo comparada a la embriaguez que proporciona euforia y desata la lengua. La giganta Gunnlöð, con la que Odín yació tres noches, quedó embarazada y tuvo un hijo del dios. Su nombre era Bragi, dios de la

poesía y de los escaldas. Tenía runas inscritas en su lengua y era uno de los Æsir más sabios. Era el poeta de Odín, su escalda, y amenizaba los banquetes con sus versos. Cuando alguien entraba en el Valhalla, el hospitalario Bragi le recibía con bebida y palabras amables. Su esposa es Iðunn (Idun), cuyo nombre significa «Siempre joven»; muy apropiado, porque ella es la que guarda las manzanas que otorgan a los dioses la eterna juventud. A veces se la describe como una *dís*, un espíritu femenino, y se dice de ella que desciende de los elfos.

Odín es el dios de la magia. Es el prototipo y el modelo que siguen los magos nórdicos. Además de las runas, el dios conoce todos los secretos de la práctica mágica conocida como seid, pese a que era un tipo de magia cuya práctica estaba mal vista para los hombres, pues además de técnicas de videncia mediante trance también integraba hechizos para engañar y manipular. Si un hombre practicaba ese tipo de hechizos para conseguir algo en lugar de recurrir a la franqueza y no al engaño, se le consideraba débil o afeminado, *ergi*. Esa es una de las acusaciones que el siempre conflictivo Loki vierte contra Odín en el «Lokasenna» (Los sarcasmos de Loki), uno de los poemas que componen la *Edda Menor*. Loki no duda en arremeter con sátiras contra los dioses. Y Odín tampoco sale bien parado: «Magia negra [seiðr] hacías, eso dicen en Samsey *tabaleabas como las völvas;* en figura de brujo viviste entre hombres, y eso amariconamiento [ergi] es» (Sturluson, 1982: 317). La acción de tabalear alude a la práctica de los chamanes de acompañarse con tambores para alcanzar el trance. ¿Quién enseñó a Odín el arte del seid? Pues nada menos que la diosa Freya, una de las Vanir, que además de diosa de la fertilidad era una poderosa maga, una völva.

Los textos están repletos de ejemplos en los que Odín demuestra sus habilidades mágicas. Existe un hechizo rúnico llamado *svefnthorn*, «espina del sueño», que permite al que lo ejecuta hacer que alguien duerma y quede sumido en un sopor que puede durar horas, o indefinidamente si se es tan poderoso como Odín. El padre de los dioses hizo uso de este encantamiento para sumir a la valkiria Brunhild en un sueño permanente, según la *Saga Völsunga*, escrita en Islandia a finales del siglo XIII e inspirada a su vez en el poema «Sigrdrífumál» de la *Edda Poética*. Ambos textos se refieren a hechos y sucesos históricos, mezclados con elementos míticos, acaecidos en la Europa de las grandes migraciones, y recogidos también en *El Cantar de los Nibelungos*, que fue escrito asimismo en el siglo XIII. El protagonista es el héroe Sigurd, Sigfrido. Odín, bajo la apariencia de un anciano encapuchado y tuerto, interviene en ciertos momentos de la narración para inmiscuirse con su magia en el destino de Sigurd y

de otros personajes.

La historia se remonta a Hreidmar (Hreiðmarr), un rey de los enanos y poderoso hechicero que tenía tres hijos. Sus nombres eran Regin, Fafnir y Ótr. Regin era un habilidoso herrero que construyó la mansión de su padre con oro y gemas. Loki confundió a Ótr con una nutria, le dio caza y lo devoró. En compensación, Hreidmar exigió a Loki tanto oro como pudiera albergar la piel del enano difunto. Loki sabía que en cierta cascada vivía un enano llamado Andvari dueño del *Andvaranaut*, «el don de Andvari», un anillo mágico con el cual se podía fabricar oro. Andvari tenía el poder de convertirse en lucio, así que Loki esperó, y, cuando el enano se transformó en lucio, lo atrapó con una red que le prestara Rán, la diosa del mar. Loki pidió a Andvari todo su oro y el anillo como rescate por su libertad. Andvari accedió, pero maldijo a todo aquel que lo poseyera. El oro maldito y el anillo destruirían siempre a su dueño. Loki entregó el oro y el anillo al rey de los enanos, y le advirtió sobre la maldición, pero Hreidmar hizo caso omiso de ello. Esa fue su perdición, pues su hijo Fafnir, llevado por la codicia, lo mató para quedarse con el oro. Tal era su obsesión que Fafnir no quiso compartirlo con su hermano y llegó a convertirse en dragón para custodiarlo y que no se lo arrebataran.

Antes de seguir, debemos ahora conocer la historia de la espada *Gram*, que en *El Cantar de los Nibelungos* se llama *Balmung* o *Palmunc*. Un día apareció Odín con ella en medio de un banquete que se celebraba en la sala del rey Völsung, bajo la forma de un hombre alto y tuerto, de pelo gris, cubierto con un manto y capucha. En el centro de la sala crecía el árbol Barnstokkr. Odín hundió la espada hasta la empuñadura en el árbol. Antes de irse y desaparecer les dijo a todos que aquella espada, la mejor de todas, pertenecería a aquel que lograra extraerla del árbol. Solo Sigmund, el hijo del rey, pudo lograrlo. Odín volverá a aparecer más adelante en la vida de Sigmund, siendo ya anciano, en medio de una batalla en la que Sigmund mata a muchos vikingos enemigos protegido por sus *spadísir*, espíritus femeninos que le guardan. Pero en el fragor de la batalla se le enfrentó un hombre tuerto armado con una lanza. Su espada chocó contra la lanza del extraño, que no era otro que Odín, y se partió en dos, provocando la muerte de Sigmund.

El hijo de Sigmund, Sigurd o Siegfried, fue criado por Regin, uno de los hijos del rey enano, hábil herrero y forjador. Regin tomó la espada partida y la reforjó para Sigurd. Después le llevó hasta la morada de su hermano, convertido en dragón y guardián del tesoro. Sigurd, con la ayuda de la espada, mata al dragón y se hace así con el tesoro maldito de los enanos, entre cuyos objetos está el llamado

yelmo del terror, que genera miedo en el corazón de los enemigos del que lo porta. Sigurd arranca el corazón del dragón, lo tuesta y lo prueba. Y cuando lo hace comprende de repente la lengua de los pájaros. Y se entera así, por la conversación de las aves, de que Regin, envenenado por la codicia, planea matarlo para quedarse con el tesoro. Sigurd da muerte al enano. Y así se cumple la maldición que cayó sobre el rey enano y sus hijos, pues todos mueren por culpa del oro. Pero el destino del héroe está también sellado. Ya se lo dejó entrever su tío, el adivino Gripur, que le vaticina que conocerá a una valkiria que será la causa de su muerte. Sigurd se dirige a tierra de los francos y hacia su destino. Ve una gran luz en el monte, y al llegar allí contempla un muro de escudos. Penetra y ve a un guerrero que yace allí dormido junto a sus armas. Abre la cota de mallas con su espada *Gram* y le quita el casco para comprobar que es una bellísima mujer.

## VALKIRIAS. LAS DONCELLAS DE ODÍN

Ella se despierta y cuenta su historia. Es la valkiria Brunhild, o Sigrdrífa, «la que conduce a la victoria», según el poema éddico «Sigrdrífumál». Ella le explica que Odín quería casarla con el rey Hialmgunar, «Victoria en la batalla». Sin embargo, la valkiria había derribado a Hialmgunar en una batalla, y se negaba a casarse con un hombre que hubiera conocido el miedo. Odín, disgustado, la pinchó con la espina del sueño, el conjuro rúnico que obliga a la víctima a caer en un pesado sueño. Sigmund le pide que le haga partícipe de su sabiduría. La valkiria le da a beber un cuerno de hidromiel para que no olvide lo que le va a decir, y le instruye sobre las runas y cómo inscribirlas, sobre el don de la videncia, el conocimiento y la sabiduría más sagradas. Antes, la valkiria realiza una invocación a los dioses, la única de hecho que se ha conservado, la llamada oración pagana. Traducimos las dos estrofas que lo componen a partir de la versión inglesa de Henry Adams Bellows de la *Edda Poética*:

¡Salve, Día! ¡Salve hijos del día!
¡Y a la noche y a su hija, ahora!
Míranos aquí con ojos amorosos,
que esperan que alcancemos la victoria.

¡Salve a los dioses! ¡Diosas, salve,
Y a toda la generosa tierra!
Danos sabiduría y elocuencia;

Y manos curativas, de por vida.

Las estrofas en las que la valkiria le enseña a Sigmund la ciencia de las runas en el «Sigrdrífumál» están consideradas como el texto más extenso sobre el arte de las runas que disponemos en la actualidad. Dada su importancia para nuestro estudio, las traducimos a partir de la versión de Bellows. Las notas entre corchetes son nuestras:

6. Aprende runas victoriosas, si quieres vencer,
y grábalas en la empuñadura de tu espada;
algunas en la acanaladura, otras al pomo,
y por dos veces invocarás a Tyr.

7. Aprende runas de cerveza, que con mentiras la esposa
de otro no traicione tu confianza;
escribirás en el cuerno y en el dorso de tu mano,
y Necesidad [la runa Nauðr] marcarás en tus uñas.
Bendecirás el boceto, escapa al peligro
y echa un puerro [se creía que tenía poderes para alejar los malos
hechizos y el veneno] dentro [del cuerno de la bebida];
(por lo que yo sé nunca verás
que tu hidromiel con mal se mezcle).

8. Aprende runas del nacimiento, si quieres ayudar
a que el niño salga de su madre;
las escribirás en tu mano, y alrededor de tus articulaciones,
y pide ayuda a los hados [¿las nornas?].

9. Aprende runas de olas, si quieres proteger bien,
a los corceles que navegan en el mar [los barcos];
graba en el espolón de proa y en la caña del timón,
y grábalas a fuego en los remos;
por grandes que sean las olas, y negras las ondas,
llegarás a buen puerto.

10. Aprende las runas de ramas, si quieres ser un sanador
y la cura de las heridas podrás realizar;
grábalas en la corteza, y en los árboles,
cuyas ramas se inclinen al este.

11. Ten runas de elocuencia, si no quieres que nadie
pueda responder al mal con odio;
dales la vuelta y enrédalos,
y pon una al lado de la otra,

en la asamblea donde se juzga,
y la gente ganará justamente el pleito.

12. Aprende las runas del pensamiento, si todos deben ver
que tu mente es más aguda que las de los demás hombres.

13. Hropt [Odín] las dispuso, y las grabó,
y con intención fueron hechas,
a partir del boceto que había caído
de la cabeza de Heithdraupnir [posiblemente Mímir],
y del cuerno de Hoddrofnir [el cuerno con el que bebe Mímir].

14. Estaba de pie en la montaña con la espada de Brimir [Ymir],
en su cabeza llevaba el yelmo;
entonces habló primero la cabeza de Mim [el gigante Mímir],
y dijo palabras de verdad.

15. Ordenó grabarlas en el escudo ante la diosa brillante,
en la oreja de Arvak, y en el casco de Alsvid,
en la rueda del carro del asesino de Hrungnir [Thor],
en los dientes de Sleipnir, y las correas del trineo.

16. En las patas del oso, y en la lengua de Bragi,
en las garras del lobo desnudas, y el pico del águila,
sobre las alas ensangrentadas, y en el extremo del puente,
en las manos libres y en las pisadas.

17. Sobre vidrio y sobre oro, y sobre buenos encantamientos,
en el vino y en la cerveza, y en los asientos queridos,
en el punto de Gungnir, y en el pecho de Grani,
en las uñas de las nornas, y en el pico del búho nocturno.

18. Raspadas [en la madera] fueron las runas que desde
antaño fueron escritas,
y mezcladas [las virutas] con el santo hidromiel,
y enviadas por amplios caminos;
y así las tienen los dioses, y así los elfos las tienen,
y algunos Vanir tan sabios,
y algunos hombres mortales.

19. Runas de haya hay allí, runas de nacimiento hay allí,
y todas las runas de la cerveza,
y las mágicas runas de poder.
Quien las conoce en la forma correcta y las lee de verdad,
las tiene él mismo para ayudar;
siempre ayudarán,
hasta que los dioses se vayan.

Otro personaje lleno de magia en la historia de Sigmund es Grimhild, «Batalla enmascarada», una mujer hermosa, hechicera, experta en magia, que prepara un brebaje para que Sigmund olvide a Brunhild. Por su intervención, Brunhild acaba siendo la causa de la muerte de Sigmund. Es la maldición del oro de Andvari. Hay otro pasaje que nos habla de magia y que probablemente dé testimonio de un rito mágico que quizá se practicara en la vida real para obtener coraje. En esta parte del texto los hijos de Grimhild conspiran para matar a Sigmund.Y, para llevar a cabo su plan, dan de comer carne de serpiente y de lobo a uno de ellos, para que se torne violento y mate a Sigurd. En el texto también se hace referencia a sueños que tienen los protagonistas, sueños llenos de símbolos y que convenientemente interpretados dan claves del porvenir. Magia por todas partes…

Y ya que hemos hablado de Sigrdrífa es un buen momento para conocer a las valkirias, las doncellas guerreras, las *valmeyjar* (valmeiar), «doncellas de la muerte», asociadas con Odín y el Valhalla. De hecho, como *Óðins meyjar*, «doncellas de Odín», se las menciona en el «Nafnaþulur» (Nafnathulur), una sección de la *Edda Menor*. En el «Oddrúnargrátr», uno de los poemas de la *Edda Poética*, se las llama *óskmey*, «doncellas deseo». El nombre *valkiria* significa «la que elige a los caídos». Y esa es su misión. En los combates son ellas las que deciden quién vivirá… y quién no. Cuando una valkiria escoge a un guerrero se lo lleva con ella al Valhalla y aquel se convierte en un einherjar, uno de los guerreros muertos en combate que mora en el palacio de Odín. Quizá en origen las valkirias no eran seres sobrenaturales, sino las sacerdotisas de Odín encargadas de sacrificar al dios a los prisioneros. Más tarde, el recuerdo de aquellas mujeres se habría mitificado hasta convertirlas en espíritus asociados a Odín y a la muerte.

Las valkirias están asociadas con las nornas y las divinidades del destino, ya que ellas mismas deciden quién vive o quién muere en un combate. Cuando tras una batalla se veía a los cuervos y a los lobos buscar carroña entre los cuerpos, muchos creían que en realidad se trataba de las valkirias escogiendo a los guerreros que se llevarían con ellas. Los cuervos serían las propias valkirias y los lobos sus monturas. Algunos investigadores creen que en un principio las valkirias eran demonios de la muerte y de la batalla que se mezclaban en ella, participando de forma activa y sembrando desconcierto y desorden, quizá incluso devorando los cadáveres. Luego sus rasgos se fueron suavizando en los escritos de los poetas hasta convertirse en mujeres hermosas, hijas de reyes que incluso podían unirse a los hombres.

Son personajes importantes para nuestro estudio, porque se las invocaba en encantamientos e inscripciones rúnicas, y se tallaba su figura en amuletos y talismanes. Así se interpretan al menos muchas figuras que se han encontrado en diferentes tumbas de Escandinavia, representando a mujeres enfundadas en largos vestidos, con el cabello recogido, y a menudo llevando un cuerno de hidromiel para recibir al guerrero caído recién llegado al Valhalla, como en la piedra de Tjängvide, donde una mujer ofrece un cuerno de hidromiel a un jinete que cabalga sobre un corcel de ocho patas.

Si hacemos caso de lo que dice la völva —la hechicera que habla con Odín en ese poema grandioso que es «La Profecía de la Vidente», la «Völuspá»—, los que tienen el don de la videncia son capaces de verlas llegando desde muy lejos. La völva incluso conoce a algunas por sus nombres, nombres feroces: Skuld, «Futuro», nombre de una de las nornas y de quien dice que lleva un escudo; Skögul, «la que hace temblar»; Gunnr, «Guerra»; Hildr, «Batalla»; Göndul, «La que porta la vara» y Geirskögul, «Lanza torre alta». El propio Odín, en el «Grímnismál» (Los dichos de Grímnir), menciona hasta trece: Hrist, «Agitadora»; Mist, «Nube»; Skeggjöld, «Tiempo del hacha»; Skögul, «La que hace temblar»; Hildr, «Combate», que tiene el poder de resucitar a los que han caído en la batalla para que sigan luchando; Þrúðr (Thrud), «Poder»; Hlök, «Estruendo de la batalla»; Herfjötur, «Encadenadora de ejércitos»; Göll, «Tumulto»; Geirahöð (Geirahod), «Lanza de lucha»; Randgríð (Randgrid), «Tregua de escudos»; Ráðgríð (Radgrid), «Reunión de tregua»; y Reginleif «Poder de la tregua». En la Edda de Snorri se mencionan hasta veintinueve: Hrist, Mist, Herja, Hlökk, Geiravör, Göll, Hjörþrimul, Guðr, Herfjötra, Skuld, Geirönul, Skögul, Randgníð, Ráðgríðr, Göndul, Svipul, Geirskögul, Hildr, Skeggöld, Hrund, Geirdriful, Randgríðr, Þrúðr, Reginleif, Sveið, Þögn, Hjalmþrimul, Þrima y Skalmöld. Algunos de estos nombres podrían ser licencias poéticas, pero otros están atestiguados en inscripciones sobre piedras rúnicas.

A menudo las valkirias aparecen como cisnes. Al mismo tiempo pueden despojarse de su traje de cisne y aparecer como mujeres, e incluso comportarse como tales y vivir con hombres. Völund, un habilidoso herrero, hijo del rey de Finlandia, es el protagonista de la «Völundarkviða», la historia de Völund, y de otros poemas similares. Völund tenía dos hermanos, Egil y Slagfid (Slagfiðr). Un día los tres hermanos descubren a tres mujeres hilando en el río, o bañándose en él. A su lado están sus ropas de cisne, de donde deducen que se trata de valkirias. Se las llevan con ellos como esposas. Egil se lleva a Ölrun, «Runa de cerveza»; Slagfid, a Hlaðguðr Svanhvít, «Hladgud,

cisne-blanco», y Völund se queda con Hervör Alvitr, «Hervor, sabiduría plena». Los tres hermanos conviven con sus esposas durante nueve años —otra vez el número nueve—, hasta que ellas salen volando para acudir a una batalla y no regresan más.

Otro poema de la *Edda Poética*, el «Canto de Helgi Hiorvardson» (Helgakviða Hjörvarðssonar), lo protagoniza un hombre silencioso que no tiene nombre, hijo de reyes. Un día, sentado sobre un túmulo funerario, vio a pasar a un grupo de valkirias. ¿Cuántas? ¡Exacto!, ¡nueve! Fijémonos además en que aparecen en torno a un monumento funerario, lo cual subraya la relación entre muertos y valkirias. De entre ellas, por su hermosura, destacaba Sváfa, «la que hace dormir», nombre que parece sugerir que es portadora del sueño eterno, la muerte. La valkiria, de rostro reluciente, habla con él y le da un nombre, Helgi, «Santo». Era costumbre que cuando alguien otorgaba un nombre a otra persona le hiciera además un regalo; pero Helgi dijo que no quería regalo alguno si no podía tenerla a ella. Ella le habló de un lugar en el que había una buena cantidad de espadas, de entre las cuales destacaba una, grabada con serpientes y poderosas runas. Helgi acabaría haciéndose con la espada y casándose con Sváfa, quien siempre estaba a su lado protegiéndole en las batallas.

En la narración, una giganta llamada Hrímgerðr (Hrimgerd) afirma que el número de valkirias que había visto alrededor de Helgi era «tres veces nueve», veintisiete, el producto de dos números sagrados de la cosmología y la magia nórdicas. Esta giganta, por cierto, acabó como acaban muchos gigantes y trolls en gran cantidad de cuentos y relatos, convertida en piedra cuando los primeros rayos de sol caen al amanecer sobre ella. Al final, por obra de la maldición que le dirige otra giganta, Helgi muere a consecuencia de las heridas recibidas en un duelo. La narración finaliza con un apunte muy interesante en el que Helgi y Sváfa se reencarnan como Helgi Hundingsbane y Sigrún, que de este modo se reencuentran en otra vida.

Y los amantes reencarnados reaparecen en el «Helgakviða Hundingsbana», poema que consta a su vez de otros dos. En el primero, se nos presenta a Helgi tras la batalla de Logafjöll. El lugar del combate está cubierto de los cadáveres de aquellos que han muerto en la contienda. De repente, Helgi ve una luz en la montaña —¿quizá un túmulo funerario?— de la que surgen relámpagos. Y desde el cielo llegan ¡nueve! valkirias armadas con lanzas centelleantes, con el casco ceñido y las cotas de malla llenas de sangre. Entre ellas hay una que se llama Sigrún, que sin desmontar le dice que su padre la ha prometido con un hombre al que ella no quiere. Helgi recluta un ejército con el que combate a la familia de la valkiria. Ella y sus

compañeras descienden para protegerle en la batalla. Después se irán todas, menos Sigrún, que le vaticina que será un gran rey y después se casa con él.

En el segundo poema, Helgi está con sus compañeros de batalla en la playa, al lado de su nave de guerra. Y ante él se presenta Sigrún, la que en otra vida fuera Sváfa. Es una valkiria de nuevo, capaz de cabalgar tanto por aire como por mar. Y la historia se repite. Ambos se enamoran al momento y ella le cuenta que su padre la ha prometido a otro hombre, por lo que le pide que la libere de ese destino. Después le abraza y le besa. Helgi va con su flota de barcos de guerra hasta la tierra donde reina el padre de Sigrún. Durante el trayecto se cruzan con una espantosa tormenta y un rayo cae sobre una de las embarcaciones. Desde los barcos ven cómo nueve valkirias —sí, nueve—, entre las que reconocen a Sigrún, se acercan desde el aire. Han venido a protegerlos y la tormenta cesa. Llegan a su destino, y en el feroz combate muere todo el clan de Sigrún, salvo Dagr, el hermano de Sigrún. Sigrún se casó con Helgi y tuvieron hijos, y Dagr vivió con ellos. Pero Dagr se ve impelido a vengar a su padre, de modo que invoca a Odín y le hace un sacrificio para ganar su favor. Odín le da una lanza que se llama igual que él, *Dagr*. Con ella da muerte a Helgi. Sigrún lo maldice lanzándole un maleficio para que nada ni nadie pueda ayudarle cuando esté en peligro, y lo condena a vivir en el bosque alimentándose de carroña y cadáveres.

Helgi es enterrado bajo un túmulo. Una noche, una doncella vio a Helgi en el túmulo sobre el que estaba su tumba con mucha gente a su lado. La muchacha se lo contó a su viuda, Sigrún, y ella salió corriendo para encontrarse con él. Lo halló con el cabello cubierto de escarcha y el cuerpo ensangrentado. Tenía las manos mojadas, porque, según él mismo le dijo, cada lágrima que ella había derramado sobre su cuerpo caía sobre él. Sigrún preparó un lecho en el montículo y pasaron su última noche juntos. Luego él debería regresar al Valhalla. Ya no volvería a verlo más. Sigrún acabaría muriendo de pena; pero volverían a encontrarse, afirma el poema. Y es que, según el autor del mismo, la reencarnación era una creencia de la antigua religión pagana. Los niños pasaban por un ritual de paso, en el que se les salpicaba con agua y se les daba un nombre que solía ser el de algún pariente muerto, ya que al parecer se creía que los muertos se reencarnaban en el seno de la propia familia.

¡Y se reencarnarían de nuevo! Esta vez como Helgi Haddingjaskati, él, y como Kára, ella, protagonistas de otro poema cuyo original se ha perdido, el «Hrómundar saga Gripssonar». El protagonista de este relato se llama Hrómund, un hombre al servicio del rey Olaf de

Dinamarca. El rey se enteró de que Thrain (Þráinn), rey brujo de la Galia, había muerto, y de que le habían enterrado bajo un túmulo con su tesoro y su espada *Misteltein*, «Muérdago», con la que había matado a 420 hombres, incluido el rey sueco Semingr. El monarca quería hacerse con el tesoro y se encaminó a la tumba con su séquito. Hrómund fue el único que se atrevió a entrar, y al bajar se encontró con que Thrain estaba sentado allí. Se había convertido en un draugr, un muerto vuelto a la vida. Tras una feroz lucha consiguió derrotar al no muerto, quemar su cuerpo, y hacerse con su tesoro y con su espada. El destino quiso que Hrómund se enfrentara en una batalla con Helgi Haddingjaskati, la reencarnación del Helgi de los poemas anteriores. Junto a Helgi estaba su amada Kára, reencarnación de su amada valkiria, que le protege con su magia convertida en un cisne que le sobrevuela. El canto mágico de Kára hace que aquellos que luchan con Helgi no puedan defenderse. De este modo, Helgi acaba con la vida de los ocho hermanos de Hrómund. Pero al enfrentarse ambos, Helgi eleva su espada sobre su cabeza y corta accidentalmente una pata de su amante Kára. Esta ya no puede protegerle y Hrómund aprovecha el momento para matar a Helgi.

Doce valkirias terroríficas aparecen en la *Saga de Njáls* (Nials). Uno de los personajes de la saga, Dörruð (Dorrud), ve entrar en una cabaña a doce jinetes un día de Viernes Santo. Mirando a través de una grieta en la pared ve que son mujeres y que han construido un telar espantoso. La aguja o lanzadera es una espada, los carretes están fabricados con flechas, los pesos son cabezas de hombre y con sus entrañas han fabricado los hilos. Mientras trabajan cantan una canción de once estrofas llamada Darraðarljóð (Darradarliod), mediante la cual las valkirias anuncian quién va a morir en la batalla de Clontarf, que tuvo lugar en el año 1014 cerca de Dublín. Después de cantar, las valkirias destruyen el telar, cada una se lleva una parte, salen de la casa y se alejan sobre sus caballos. Seis van hacia el norte y seis hacia el sur. Se hace patente en esta narración la profunda relación entre las valkirias y las nornas, las diosas del destino que tejen el sino de los hombres. Prácticamente en todas las mitologías las hilanderas son entidades sobrenaturales que tejen el tapiz del destino y deciden la suerte de los seres humanos.

## FRIGG, LA MUJER DE ODÍN

La consorte de Odín es Frigg, reina de los Æsir, a la que no debemos confundir con Freya, diosa de los Vanir. Su residencia en el Valhalla se llama Fensalir, «Salón de la cascada». Ella es la única que puede

sentarse junto a su esposo en Hlidskjalf, el trono desde el que ambos contemplan todo lo que pasa en los mundos. Frigg es sabia, conoce el porvenir de los hombres y de todas las cosas, pero se guarda este conocimiento para ella sola. Posee además un disfraz de halcón que le permite volar. Es por lo tanto una poderosa maga capaz de transformarse en pájaro. Su nombre procede del protogermánico Frijō, que entronca con palabras que en diferentes idiomas de origen germánico significan «esposa, amor, querida…».

A ella le está consagrado el viernes en el idioma inglés. Friday procede del inglés antiguo Frīġedæġ, «día de Frigg». Uno de los poemas de la Edda, el «Grímnismál» (Los dichos de Grímnir), afirma que Odín bebe alegremente hidromiel todos los días en copas de oro con una diosa llamada Sága, «Vidente», en la morada de esta, Sökkvabekkr, «la Sala de los bancos hundidos». Probablemente Sága y Frigg sean la misma deidad. La diosa tiene sirvientas que la asisten: Fulla, Hlín, Gná, Snotra, Var, Lofn o Sjofn, y Syn, probablemente facetas y aspectos de Frigg. A menudo se la ve en compañía de Eir, una diosa cuyo nombre ha sido interpretado como «paz» o «piedad», y que en algunos textos es mencionada como una valkiria. Eir es una diosa de la sanación, arte que era practicado sobre todo por las mujeres. Conocía el poder curativo de las plantas y tanta era su ciencia que incluso podía resucitar a los muertos. Se la menciona como una más de las doncellas de una giganta llamada Menglöð (Menglod): Hlif, Hlifthursa, Thiodvarta, Biort, Blid, Blidr, Frid y Orboda. Todas se sientan en la falda del monte Lyfjaberg, «montaña de sanación», y todas están asociadas a ritos de sanación. En verano se les ofrecen sacrificios para que la enfermedad no alcance a los niños de la casa. Serían por tanto diosas tutelares del hogar y de los niños, espíritus que favorecen y protegen a aquellos que les hacen ofrendas. La propia Frigg era invocada durante los partos, y a la parturienta, como sedante, se le daba a tomar la llamada «hierba de Frigg», que aquí se conoce como cuajaleche o sanjuanera (*Galium Verum*). Es muy probable que Frigg fuera invocada por las parteras, las matronas y las sanadoras para que las asistiera en su trabajo.

Odín, no podía ser menos, tiene muchos hijos, pero uno de los principales es el que tuvo con la giganta Jörð (Iord), cuyo nombre significa «Tierra». Es, de hecho, una personificación de la tierra, cuya inmensidad está bien expresada por el colosal tamaño de una giganta. Odín, el señor del cielo, engendra con ella a Thor, la tormenta, el rayo y el trueno; toda una metáfora del rayo concebido entre la tierra y el cielo. Thor es el hijo más conocido de Odín; es pelirrojo, lo que va bien con su naturaleza ígnea. Es terriblemente fuerte, especialmente si

lleva ceñido el megingjǫrð (megingiord), «cinturón de fuerza», objeto mágico que duplica su poder. Es un dios benévolo, aunque es mejor no enfadarlo.

## THOR. EL DIOS DEL TRUENO

Thor es conocido también como Asathor (dios Thor). Su reino está en Asgard, y se llama Þrúðheimr (Thrudheim), «Mundo de fuerza», y Þrúðvangr (Thrudvang), «Poder del campo». Y en él está su morada, BilSkírnir, el edificio más grande de todos los que se han construido jamás, ya que tiene que albergar al gigantesco Thor. Hasta 540 es el número de salas que contiene. Según el «Poema de Barba Gris», el «Hárbardsljód» (Harbardsliod), es allí donde recibe a los esclavos y los campesinos muertos. Thor viaja a través de la tormenta con su carro, por eso le llaman Öku-Thor, «Thor, el auriga». Del carro tiran dos cabras mágicas cuyos nombres son Tanngrisnir, «Rompedientes», y Tanngnjóstr, «Crujir de dientes». Eran dos criaturas mágicas. Cuando le place, Thor las cocina; luego, solo tiene que cubrir los huesos con sus pieles y, mediante el poder regenerador de su martillo, las devuelve a la vida. Los cascos y los dientes de las cabras del carro de Thor levantan chispas de fuego. El carro de Thor resquebraja a su paso las mismísimas montañas, devastando la tierra. Tal es su poder que Thor es el único dios que tiene que asistir a pie a las asambleas, pues si pasara con su carro a través del puente Bifröst, el arcoíris, el fuego que desprenden sus ruedas devastadoras acabaría haciéndolo estallar en llamas.

El atributo principal de Thor es el *Mjolnir* (Miolnir), metáfora del rayo, martillo de mango corto que tiene que manejar con sus guanteletes de hierro, a los que se llama Járngreipr (Iarengreip), «Pinzas de hierro», o Járnglófar (Iaranglofar), «Guantes de hierro». Sin duda, la raza que ha probado más y mejor el poder del martillo son los gigantes. Muchos relatos nos narran las proezas de Thor frente a los enemigos de los dioses. En cierta ocasión, un gigante llamado Hrungnir, «Provocador», apostó con Odín a que le ganaría en una carrera. El gigante, sobre su caballo Golffax, «Crines de oro» siguió a Odín hasta el Valhalla. Odín ganó y el gigante entró en el Valhalla. Como pidiera de beber, por hospitalidad, le trajeron bebida, pero el gigante, borracho ya, empezó a jactarse de su fuerza diciendo que destruiría Asgard y a los dioses, excepto a Freya y a Sif, diosas que se llevaría para que le sirvieran en su morada en el Jötunheim, el palacio de los gigantes. Hartos de tanta arrogancia, los dioses llamaron a Thor. Este, irritado al ver a un gigante, le imprecó. El gigante le retó a

un duelo formal, un *holmgang*. Era costumbre dirimir así todo tipo de disputas. El que no acudiera a un holmgang era proclamado *niðingr* (niding), un proscrito despreciado por todos. El desafiado iniciaba la pelea dando el primer golpe.

Llegó el día acordado. Los gigantes, temiendo el desenlace del duelo, fabricaron un gigantesco hombre de arcilla al que dieron vida poniendo en su pecho el corazón de una yegua. Su nombre era Mokkerkalfe, y lo pusieron al lado de Hrungnir para que le ayudara, pero, al ver a Thor, Mokkerkalfe empezó a sudar de puro miedo. El corazón de Hrungnir, sin embargo, era una piedra de tres picos. De roca eran también su cabeza y su escudo. Su arma era una piedra de afilar enorme. Thor llegó acompañado de su sirviente Þjálfi (Thialfi), quien engañó al gigante diciéndole que el dios venía a atacarle desde debajo de la tierra. El gigante puso el escudo en tierra. Se subió en él y levantó sobre su cabeza la enorme piedra que era su arma. Thor lanzó entonces su martillo; el gigante, al verlo, lanzó el guijarro, y ambas armas se encontraron a medio camino. La roca se rompió en dos. Una parte cayó al suelo y dio origen a las piedras de pedernal. La otra salió volando y se incrustó en la frente de Thor, que cayó de espaldas. Pero era tal el poder del martillo, que después de chocar contra el arma del gigante siguió su rumbo y alcanzó a Hrungnir en la cabeza. El cráneo y el cuerpo del gigante explotaron en mil pedazos. Uno de sus pies acabó sobre el cuello de Thor, aún tendido en el suelo. El criado de Thor, tras derrotar fácilmente al gigante de arcilla, intentó liberar a su amo sin éxito. Los dioses también fracasaron cuando lo intentaron. Tuvo que venir Magne, «Fuerza», uno de los hijos que Thor había tenido con la giganta Jarnsaxa (Iarnsaxa), para poder ser liberado por fin.

Thor regresó a casa con el guijarro todavía incrustado en la cabeza. Y así estaba cuando se presentó ante él una völva llamada Gróa, esposa de Orvandil el Sabio, del cual hacía tiempo que no tenía noticias. La hechicera se ofreció a sacarle la roca. Comenzó a realizar sus conjuros y la piedra empezó a moverse. Thor, contento, le prometió que la recompensaría, y comenzó a hablarle de su esposo, contándole cómo le había ayudado a cruzar los ríos Elivagar, los ríos venenosos del Ginungagap, el abismo primordial que existía en el principio de los tiempos. Thor lo había llevado en una cesta a la espalda desde el mundo de los gigantes. Un dedo de un pie de Orvandil se había salido de la cesta y se había congelado, así que Thor lo había puesto en el cielo y ahora es una estrella que lleva el nombre de «Dedo de Orvandil». Todavía hoy se discute qué estrella es a la que alude el texto de esta historia. El nombre de Orvandil está compuesto

de Or, que se relaciona con raíces y palabras protogermánicas que significan «este, amanecer, alba, aurora…». La otra parte deriva de una raíz que alude a algo de carácter variable. Para algunos podría tratarse de Venus, el lucero del alba; según otros podría ser la estrella Sirio, o la estrella Rigel, de la constelación de Orión.

Pero volvamos con Gróa y sus encantamientos para extraer la piedra de la frente de Thor. La mujer canturreaba sus hechizos mientras Thor le hablaba de su marido. Cuando el dios le dijo que además de estar con vida pronto volvería a verlo, Gróa se alegró tanto que perdió la concentración. De modo que allí sigue la piedra, incrustada en la frente de Thor. El mito de la lucha con el gigante Hrungnir parece una metáfora del rayo que aplasta las rocas partiéndolas en dos. En cuanto a la tierra fértil, a la arcilla, representada por el gigante de arcilla, suda, porque es húmeda y es fácil vencerla, pues no tiene la dureza de la roca. Thor era un dios asociado a la fertilidad, querido por los campesinos, pues la tormenta preparaba el campo para la siembra. Su martillo, el rayo, es la fuerza viril que fecunda los campos y rompe las piedras que impiden ararlos.

En otra ocasión, el enredador Loki robó el disfraz de halcón de la diosa Frigg para divertirse volando un rato. Así llegó a una tierra llamada Geirrodsgard, donde vio un palacio. Aprovechando una grieta curioseó dentro. El gigante Geirrod, propietario del castillo, lo vio y mandó a uno de sus sirvientes que lo atrapara. Al mirarlo a los ojos se dio cuenta de que no era un pájaro, así que lo encerró durante tres meses en un cofre sin comer y le obligó a confesar que era Loki. Para poder salvar su vida, Loki prometió a Geirrod que le traería a Thor, y que el dios vendría sin su martillo ni su cinturón. Una vez liberado le pidió ayuda a Thor, y para cumplir la promesa el dios del trueno no tuvo más remedio que ir. Durante el viaje Thor, su criado y Loki se hospedaron en casa de la giganta Gríðr (Grid), con la que pasó la noche.

La giganta también era una sabia vidente, una völva que advirtió a Thor sobre Geirrod y su plan para asesinarle. Para ayudarle a que eso no ocurriera, le prestó una serie de objetos mágicos que sustituirían a los suyos. Le prestó su propio cinturón de fuerza —similar al de Thor—, guanteletes de hierro, y su cayado de maga, Gríðarvölr (Gridarvol). Llegaron al palacio del gigante, y este invitó a Thor a participar en unos juegos. Primero le lanzó al dios un trozo de hierro que había calentado en uno de los muchos fuegos repartidos por la sala. Thor lo enganchó con los guantes de hierro y se lo lanzó al gigante, que se había ocultado tras una columna de hierro. Pero el dios había lanzado el trozo de hierro candente con tanta vehemencia que atravesó la

columna, al propio gigante y el muro del palacio, y se fue a enterrar después en el suelo. ¡Hermosa metáfora del poder del rayo!

Otra aventura de Thor con un toque humorístico comienza cuando se despierta un buen día y se da cuenta de que le han robado su martillo. El ladrón no era otro que Þrymr (Thrimir), «Alborotador», rey de los gigantes de la escarcha, que quería extorsionar así a los dioses para que le cedieran a la diosa Freya en matrimonio. Freya, por supuesto, se negó en redondo a aquello. El dios Heimdall tuvo una idea. Disfrazarían a Thor con las ropas de la diosa y cuando estuviera en casa del gigante recuperaría su martillo. A Thor le indignó la idea de vestirse como una mujer, pero viendo que no había otra solución accedió. Acompañado por Loki, disfrazado a su vez de dama de compañía, viajaron hasta el mundo de los gigantes.

En casa del ladrón, durante el banquete de bienvenida, Thor se comió un buey y ocho salmones, entre otros manjares, y se bebió ocho barriles de hidromiel. El gigante, sorprendido, dijo que nunca había visto a una novia comer de esa manera. Loki argumentó que la novia no había comido nada en ocho noches debido al anhelo de estar allí. El gigante intentó darle un beso a la novia, pero le echaron atrás los penetrantes ojos del dios, de los que parecía brotar fuego. Loki le excusó diciendo que los ojos de la novia estaban así porque hacía ocho noches que no dormía anhelando la compañía del gigante. En eso entró la hermana del gigante y se atrevió a exigir un regalo a la novia. La ira del dios iba en aumento. Para sellar el matrimonio, el gigante trajo el martillo con objeto de consagrar la ceremonia y lo dejó en el regazo de la novia. Thor ya no esperó más, tomó el martillo, se deshizo de su disfraz, toda la sala retumbó con rayos y truenos, y acabó con la vida de todos los gigantes presentes. Este mito es importante porque ilustra una costumbre real. Los juramentos y los matrimonios se consagraban con una pieza que representaba el martillo del dios del trueno.



«Thor vigi» (que Thor santifique), inscripción en la piedra rúnica conmemorativa

de Velanda y que muestra el uso del martillo de Thor como instrumento de consagración.

No todos los gigantes son enemigos de los dioses. El gigante Fornjótr (Forniot) tuvo tres hijos: Logi, «Fuego»; Kári, «Viento», y Ægir, «Mar». Obsérvese que son los elementos, a excepción de la tierra. Ægir tenía por esposa a la diosa Rán, cuyo nombre significa «Robo», que posee una red con la que atrapa a los que se ahogan, la misma con la que Loki atrapó al enano Andvari. Rán personifica el lado más siniestro del mar, mientras que Ægir representa el lado más benévolo del océano. Este gigante marino solía organizar banquetes para los dioses. La espuma del océano es comparada con la cerveza, que no debe faltar en los banquetes. Por esta razón, como si el océano fabricara cerveza, a Ægir también le llamaban «el cervecero».

En una ocasión, los dioses se fueron de caza y estaban ansiosos por celebrar un festín. Echaron las ramas de sacrificio, un método para adivinar, y en la sangre vieron que el gigante Ægir tenía muchos calderos con los que fabricar cerveza, así que le apremiaron para que les ofreciera un banquete. Ægir respondió que le hacía falta una caldera de suficiente tamaño como para elaborar cerveza en abundancia. El dios Tyr sabía que había una lo suficientemente grande en casa de su padre, el gigante Hymir, de modo que él y Thor se dirigieron a casa del gigante. Hymir preparó tres bueyes para la cena pero Thor se comió dos, de modo que a la mañana siguiente se vieron obligados a salir a pescar para conseguir comida. En busca de cebo, Thor vio un rebaño del gigante y le arrancó la cabeza al toro más grande, de nombre Himinbrjoter (Himinbrioter), «Destructor del cielo».

Se echaron a la mar y Thor remó con tal fuerza que el admirado Hymir se dio cuenta de que se estaban acercando a los límites del mundo, donde se encontraba la serpiente Midgard. El gigante pescó allí dos ballenas. Thor echó la caña con la cabeza del toro como cebo, y la que picó fue nada más y nada menos que la horrible serpiente Midgard. Thor tuvo que hacer tal uso de su fuerza que rompió con un pie el fondo de la barca. Cuando ya tenía a tiro a la serpiente para destrozarla con su martillo, Hymir sintió miedo y cortó el sedal. Thor lanzó su martillo provocando terremotos, pero no consiguió matar a la serpiente. Eso selló su destino, porque cuando llegue el final del mundo la serpiente dará muerte al dios. Pero esa es otra historia que contaremos más adelante.

La caldera pesaba tanto que Tyr no podía con ella. Thor se la echó a la cabeza y salió de la casa. Al percatarse de que los seguían gigantes

de las montañas que salían de las grutas para echarse encima de ellos, se echó el caldero sobre un hombro y con su martillo los masacró a todos. Thor y Tyr regresaron a casa de Ægir con el gigantesco caldero y pudieron elaborar la cerveza. Durante el banquete los dioses elogiaron el buen servicio que estaban dando los criados de Ægir. Loki llegó al banquete y, disgustado de oír tantas alabanzas hechas a otro, mató a Fimafeng, uno de los criados. Los dioses le expulsaron del banquete. Pero regresó y comenzó a discutir con Eldir, «Hombre de fuego», otro sirviente que se dedicaba a cocinar. Después arremetió contra los dioses insultándolos con todo tipo de sarcasmos, hasta que Thor, perdiendo la paciencia, sacó a relucir su martillo; Loki huyó para salvar la vida, no sin antes maldecir a Ægir y a toda su hacienda afirmando que sería pasto de las llamas. Loki estaba profetizando así la desaparición del mundo por el fuego durante el Ragnarök.



La escena en la que Thor, al disponerse a capturar a la serpiente Midgard con su martillo, rompe el casco de la barca de Hymir con su pie, se hizo muy popular y se representó en varios monumentos, como en esta piedra de Altuna, en Uppland, Suecia.

Thor, en su papel de defensor de hombres y dioses, a veces

también tiene conflictos con los enanos. En especial, tuvo una disputa con un enano llamado Alviss, «Sabiduría plena», que pretendía que el dios le cediera como esposa a su hija, la valkiria Þrúðr (Thrud), «Poder». El dios y el gigante se enzarzaron en un duelo de preguntas y respuestas para demostrar su sabiduría que duró toda la noche. El momento que esperaba Thor llegó sin que el enano se diera cuenta. Los primeros rayos del sol aparecieron en el horizonte y el enano, como le pasa a todos los de su raza cuando les da el sol, se convirtió en piedra.

## TYR Y HEIMDALL

El otro gran dios del panteón nórdico es Tyr. Y, sin embargo, como ya sabemos, perdió mucha de su popularidad inicial, antes de las grandes migraciones, cuando fue ensombrecido por Odín y por Thor. Si nos guiamos por la cantidad de lugares que llevan su nombre, en Dinamarca fue más popular incluso que Odín y que Thor, pero extremadamente poco en Noruega y prácticamente nada en Suecia. En la *Edda Poética* es hijo de los gigantes Hymir y Frilla. Sin embargo, en la *Edda Prosaica* se le tiene por hijo de Odín y de su esposa Frigg. Su nombre forma parte del nombre de algunas plantas que quizá le estaban dedicadas, como el acónito, o *týrhialm* («yelmo de Tyr»), planta extremadamente tóxica cuya flor tiene forma de casco; el matacabras, *Daphne mezereum, týviðr* (tivid, «madera de Tyr»), cuyos frutos son muy tóxicos y suelen ser causa del envenenamiento de cabras y caballos; y la violeta común o *Viola Odorata*, a la que se llama *týsfiola* en nórdico antiguo.

El hecho más remarcable entre los protagonizados por Tyr es el sacrificio de su mano para poder encadenar al espantoso lobo Fenrir. Fenrir era uno de los monstruos engendrados por Loki. Cuando era un cachorro los dioses cuidaban de él, pero empezó a crecer de forma desmesurada y a convertirse en peligroso. Solo Tyr tenía el valor suficiente para acercarse a él y darle de comer. Tanto aumentó de tamaño que los dioses le temieron. Sabían además que según las profecías sería el causante de muchos males futuros. Decidieron por ello encadenarle. Primero se fabricó una enorme cadena de hierro llamada Leding y retaron al lobo a que la rompiera. Fenrir se dejó encadenar y la rompió sin demasiada dificultad. Forjaron otra llamada Drome, dos veces más fuerte que la anterior, pero el monstruo, con esfuerzo, también fue capaz de romperla. Los dioses estaban asustados. Por mandato de Odín, Skirner, mensajero del dios Freyr, viajó hasta el mundo de los elfos oscuros, y pidió a un grupo de ellos

que crearan una cadena que el lobo no pudiera romper.

Los elfos artesanos crearon a *Gleipner*, un cordel fino como la seda construido con seis ingredientes: el ruido que hacen los pasos de un gato, la barba de una mujer, las raíces de las montañas, los nervios del oso, la respiración de los peces y la saliva de los pájaros. Delgada como la seda aquella cadena era dura, muy dura. Los dioses volvieron a retar al lobo Fenrir diciéndole que si rompía cadenas de hierro aquella no sería nada para él. Fenrir, temiendo alguna estratagema, estuvo de acuerdo en dejarse atar, pero exigió como garantía que un dios pusiera su mano derecha en su boca. Solo Tyr tuvo el valor de hacerlo. El dios puso la mano entre las mandíbulas del lobo cuando lo ataron. Este, cuanto más intentaba desasirse de su cadena, más sujeto quedaba a ella. Todos los dioses rieron mientras veían al lobo revolverse inútilmente; todos menos Tyr, que sabía lo que le esperaba. Finalmente, Fenrir mordió con todas sus fuerzas y Tyr perdió su mano. Desde entonces la muñeca, en nórdico antiguo, se llama *úlflidr*, «juntura del lobo».

Los dioses usaron una cadena atada a la cuerda de los elfos, la sujetaron a una enorme roca llamada Gjol (Giol) y hundieron esta profundamente en la tierra. El otro extremo de la cuerda lo ataron a otra enorme roca, de nombre Thvite, y también la hundieron en la tierra. Como el lobo, furioso y enloquecido, no hacía más que dar dentelladas, los dioses pusieron una espada, llamada *Gomsparri*, en su horripilante boca, de modo que el pomo estaba en la mandíbula de abajo y la punta en el paladar. El lobo aúlla desde entonces de una forma espantosa, y no puede hacer otra cosa que babear. La espuma sale constantemente de su boca en tal cantidad que dio nacimiento al río Von. Pero llegará un día en que la bestia se libere, y ese será el último día de esta tierra…

Otro de los Æsir principales es Heimdall. Es hijo de Odín y de nueve gigantas —nuevamente el nueve—, las doncellas de las olas, hijas de la diosa del mar, Rán, y del gigante Ægir, el océano: Himinglæva, Dúfa, Blódughadda, Hefring, Udr, Hrönn, Bylgja (Bilgia), Dröfn, Kólga. Estas nueve doncellas son representaciones de las olas marinas, y entre todas dieron a luz y alimentaron al dios. Es un dios noble, sabio, hermoso y amable, con dientes de oro. Cuando sonríe su rostro reluce. Se le llama además el dios blanco, pues tanto su espada *Hofud*, «Cabeza», como su vestimenta, son de un blanco reluciente. Heimdall tiene sus sentidos desarrollados de una forma portentosa. Es capaz de ver hasta una distancia de cien millas (unos 161 km), tanto de noche como de día. Su oído es tan fino que oye crecer la lana en la piel de los corderos y brotar la hierba de la tierra en el campo. En

cuanto a dormir, necesita menos horas de sueño que un pájaro. No habría centinela mejor. Por eso los dioses le asignaron la misión de vigilar el final del bifröst, el arcoíris, el puente que da acceso a las moradas de los dioses, para advertirles de la llegada de los gigantes o de cualquiera de sus enemigos. Para poder dar la señal de alarma dispone de un cuerno, curvo como la luna creciente, llamado Gjallarhorn (Gialahorn), regalo de Odín. La potencia de su sonido es tal que retumba en todo el universo. Su morada está allí donde termina el arcoíris, en las montañas del cielo, en el Himmingbjorg, donde bebe alegremente hidromiel. Y allí guarda a su caballo, Gulltop, «Cima de oro», cuyas crines son de oro.

Uno de los mitos asociados a Heimdall, narrado en el poema éddico «Rígsthula» (El Cantar de Rig), explica el nacimiento de las diferentes clases sociales. Un día el dios salió a pasear entre los hombres. Llegó a una granja y dijo llamarse Rig. Los granjeros se llamaban Ái (Bisabuelo) y Edda (Bisabuela). Eran pobres, pero le ofrecieron lo poco que tenían. Rig pasó tres noches con ellos y luego partió. Nueve meses después, Edda dio a luz a un niño de piel oscura al que llamaron Thræl, «Siervo». El muchacho era fuerte y hacendoso, aunque no bien parecido. Se casó con una mujer llamada Thir, «Sierva», y tuvieron doce hijos y nueve hijas, cuyos nombres reflejan actitudes groseras y diversos tipos de fealdad. De ellos proceden los siervos y los esclavos.

Llegó luego a una casa de aspecto agradable donde vivían Afi, (Abuelo), granjero y artesano, y su esposa Anma (Abuela). Iban bien vestidos y arreglados. Él tallaba madera mientras ella manejaba la rueca. Pasó tres noches allí, y nueve meses después Anma dio a luz un hijo de piel sonrosada, pelirrojo, llamado Karl, «Libre». Karl creció y destacó en las faenas agrícolas; se casó con una mujer llamada Snör, «Nuera», y tuvieron doce hijos y diez hijas, cuyos nombres reflejan diferentes virtudes. Ellos son los ancestros de los artesanos y los granjeros.

Heimdall, o Rig, como se hacía llamar en su viaje, llegó por fin hasta una gran casa donde habitaban Faðir (Fadir), «Padre», y Móðir (Modir), «Madre». Él tallaba flechas mientras ella se encargaba de la ropa. Su aspecto era rico y muy cuidado. La comida que le sirvieron era excelente. Pasó tres noches con ellos y continuó su viaje. Nueve meses después les nació un niño rubio y hermoso, de ojos vivos, al que llamaron Jarl, «Noble». Jarl creció y destacó en el uso de las armas, la cacería y la equitación. Heimdall le llamó Rig, el nombre que él había usado, le dijo que era su hijo y le enseñó el arte de las runas. Jarl, experto guerrero, conquistó su propia hacienda y se hizo rico. Se casó

con Erna, «Dinámica», hija de Hersir, «Señor». Tuvo con ella once hijos varones que se convirtieron en los antepasados de los nobles. El más joven, y el que más destacaba, fuerte como ocho hombres, se llamaba Kon. De su nombre deriva la palabra, *konungr*, «rey». Se convirtió en un experto maestro de runas y dominó otras artes mágicas: «Y el joven Kon conocía las runas, *las runas eternas, las runas de vida;* además sabía proteger a los hombres, *hacer roma la espada, y calmar los mares.* Aprendió el habla de las aves, y a apagar el fuego, / a apaciguar la mente, a calmar las penas…» (Sturluson, 1982: 308).

Obsérvese cómo en el poema los nobles, que realizan también las funciones sacerdotales y están instruidos en las artes mágicas, descienden en línea directa de Heimdall, simbolizado metafóricamente por los nombres de sus progenitores, Padre y Madre. Los hombres libres tienen una conexión más lejana con el dios, ya que sus ancestros son Abuelo y Abuela, aunque es una conexión más próxima que la de los siervos, hijos de Bisabuelo y Bisabuela. Esta forma de explicar las clases sociales recuerda mucho a la organización social propia de los pueblos indoeuropeos, que tiene su manifestación más extrema en las castas del brahmanismo hindú. La casta sacerdotal en el caso de los germanos fue absorbida en la de los guerreros. Los nobles germanos son tanto guerreros como sacerdotes encargados de sacrificar a los dioses. Son ellos también los que detentan los conocimientos y poderes mágicos, y el uso de las runas.

# NJÖRÐR Y LOS VANIR

Es hora de conocer a los otros dioses, los Vanir, que gobiernan sobre la fertilidad, la riqueza, la prosperidad, el mar y las aguas. Son dioses que otorgan paz y placer, favoritos de granjeros y comerciantes, pero sobre todo de los pescadores. Son sabios y magos poderosos capaces de predecir el futuro, y están estrechamente relacionados con los elfos, entre cuyo mundo y el de los Æsir está su propia morada, el Vanaheim. El principal de los Vanir es Niord, Njörðr en nórdico antiguo, dios de la tierra fértil; pero también del litoral, de la pesca, de la navegación. Tanto es así que el lugar donde vive en Asgard se llama Nóatún, «Ciudad de barcos». Recordemos que el dios probablemente sea una versión masculinizada de la diosa Nerthus que adoraban los primeros germanos.

La mujer de Niord era la giganta Skaði (Skadi), diosa del invierno. La historia de cómo llegaron a casarse forma parte de uno de los típicos enredos de Loki, quien un día estaba junto a Odín y a Hœnir, otro de los Æsir, cocinando un buey para comer, pero cada vez que levantaban la tapa el buey seguía crudo. Un águila enorme que estaba sobre la rama de un roble les dijo que jamás se cocería la carne si no la dejaban participar del banquete. Los dioses accedieron, pero el águila se llevó para sí tanta carne que Loki, irritado, clavó su bastón en la espalda del águila, quien en realidad era el gigante Þjazi (Thiazi) disfrazado. Al remontar el vuelo arrastró a Loki con él. Y solo le permitió bajar después de arrancarle la promesa de que le traería a la diosa Iðunn (Idun) con sus manzanas, que hacen rejuvenecer a los dioses. Así lo hizo Loki, y, tras engañar a la diosa, el gigante, vestido con su disfraz de águila, se la llevó volando al mundo de los gigantes.

Los dioses, privados de las manzanas de la eterna juventud, empezaron a envejecer. Al saber que la culpa era de Loki, le amenazaron con torturarlo y matarlo si no arreglaba aquello. Loki pidió prestado a la diosa Freya su traje de halcón, y revestido con él voló hasta la tierra de los gigantes. Aprovechando que el gigante raptor se había ido a pescar al mar, convirtió a la diosa en una nuez y

se la llevó entre sus garras. Pero el gigante, cuando supo lo que había ocurrido, se transformó en águila y voló en pos de ellos. Los dioses, al ver acercarse a Loki, le dejaron pasar, pero cuando el gigante quiso entrar en Asgard hicieron un fuego que incendió su traje, cayó al suelo y le dieron muerte. El gigante tenía una hija, Skaði (Skadi), diosa del invierno y de la caza, cuyo nombre parece significar «daño». Y al enterarse de la muerte de su padre quiso vengarlo. Se puso su armadura y fue hasta Asgard. Los dioses le ofrecieron una compensación por el asesinato de su padre; podría escoger como marido a cualquiera de los dioses, pero solo viendo sus pies. La diosa se detuvo ante unos pies de hermosa factura creyendo que eran los del bello Balder, el amado hijo de Odín, pero resultaron ser los de Niord, que así se acabaría convirtiendo en esposo de la giganta.

El matrimonio no fue muy bien. Ella quería vivir en el reino de su padre, Thrymheim, allá en las montañas de Jötunheim. Pero Niord prefería su mansión al lado del mar. Acabaron separándose y cada uno se fue a vivir a su propia morada. La giganta, como diosa del invierno, disfrutaba de ir por la montaña con sus esquís y cazar con su arco. Por esa razón también se la conoce como Öndurgud o Öndurdis, «Diosa de las raquetas de nieve». A menudo se la relaciona con el dios Ull, hijo de Sif, la esposa de Thor, que es su padre adoptivo. Ull es un dios guerrero y cazador, al que se invoca en los duelos, que viaja con sus esquís y dispara con arco. Vive en su propia mansión, Ydalir, «Valle de tejos», un lugar muy apropiado para él, ya que los mejores arcos se construyen con la madera de este árbol.

## FREYR Y GERÐR

Niord tuvo dos hijos, Freyr y Freya. El nombre de Freyr procede del protogermánico *frawjaz* (frauiaz), «señor», dios que vive en el mundo de los Vanes, y es al que más estiman los elfos. Freyr es, como su padre Niord, un dios de la fertilidad, pero es especialmente responsable de la lluvia y el verdor de los campos. Es también el dios de la virilidad, y por tanto un dios de fuerte carácter fálico. Era invocado en las ofrendas y en los conjuros en los que se necesitaba paz, riqueza o crecimiento. Se le llamaba Yngvi-Freyr, en Escandinavia, e Ingunar-Freyr en el continente, nombres asociados al nombre divino Ing, que para muchos académicos es simplemente un nombre antiguo de Freyr. Fue un dios especialmente popular en Suecia, un poco menos en Noruega y no tanto en Dinamarca. Su nombre ha sobrevivido en algunos nombres propios aún muy populares en los países nórdicos, como el de Ingrid. Recordemos que

Ing era considerado el antecesor mítico de la dinastía Yngling, de la que emergieron los reyes suecos, y posteriormente algunos reyes noruegos. Por esa razón, se le asociaba a la realeza. Era además el tercer dios al que se rendía culto junto a Thor y a Odín en el gran templo sueco de Uppsala.

Entre sus tesoros estaban dos de los objetos mágicos fabricados por los enanos para los dioses. Uno de ellos era *Gullinbursti*, el jabalí con cerdas doradas que le hacían relucir en la oscuridad, y que era capaz de correr y tirar de un carro con la velocidad del mejor de los caballos. El otro era *Skíðblaðnir (Skidbladnir)*, el mejor barco que se haya construido jamás, pues siempre tiene viento a su favor y se puede plegar para guardarlo en un bolsillo. Tenía además una espada maravillosa, llamada *Summarbrander*, «Espada de verano», un arma que, «si es sabio el que la empuña», es decir, si es maestro y conoce los secretos de su magia, podía pelear sola. Sin embargo, la perdió, y eso sería fatal para él en el día del Ragnarök. La historia de cómo Freyr se quedó sin su arma es muy interesante para nuestro trabajo, porque nos descubre ciertos procedimientos mágicos que se empleaban cuando se utilizaban las runas. Un día el dios se sentó en el trono de Odín. Desde allí posó su vista en la tierra de los gigantes y vio en ella a una hermosa muchacha, una giganta llamada Gerðr (Gerd), representación de la tierra. Para poder ganarse su amor, envió allí a su sirviente, el dios Skírnir, «Brillante» con el fin de reclamar el amor de la doncella. Como recompensa le ofreció su espada.

Skírnir intentó primero convencer a la doncella con regalos, ofreciéndole once manzanas de oro que proporcionaban la eterna juventud, y un anillo que producía ocho anillos idénticos cada nueve noches, pero ella rechazó ambas ofertas. Como la giganta no accedía por las buenas, el mensajero del dios pasó a las amenazas y le mostró la espada de Freyr diciéndole que su cuello estaba en peligro. Pero ella no transigió. Entonces Skírnir la amenazó con usar la espada contra su padre, y con algo más… Skírnir era un poderoso mago, y con su vara mágica la amenazó con apoderarse de su voluntad y de convertir su vida en una eterna desdicha, entregándola al espantoso gigante de tres cabezas Hrímgrímnir, que vivía a las puertas del infierno, donde la atormentarían los demonios: «Te golpeo, doncella, con mi bastón mágico, *para dominarte y que hagas mi voluntad;* irás donde nunca más *te verán los hijos de los hombres… Hrímgrímnir es él, el gigante que te tendrá* en lo profundo a través de las puertas de Hel; *A las salas de los helados gigantes irás cada día* arrastrándote y sin esperanza». Grabó además la peligrosa runa thurs, además de otras tres que significaban «lascivia, frenesí y deseo insoportable»; aunque, si accedía a sus

pretensiones, lo mismo que las había tallado podía borrarlas: «Grabo para ti una runa thurs y otras tres más, *anhelo, y locura, y lujuria;* pero lo que he escrito todavía puedo borrar / si tengo necesidad de ello». Ante tal avalancha de amenazas y la promesa de un sombrío futuro, la joven ofrece hidromiel al emisario y accede, pasadas nueve noches, a reunirse con Freyr en Barri, un bosque tranquilo. Skírnir regresa con su señor y le cuenta lo que ha conseguido. Feliz y exultante Freyr le regala su espada. Si la analizamos, toda la historia puede interpretarse como una alegoría de la tierra que permanece estéril durante el invierno, y renace en primavera de la mano de su esposo, el dios de la fertilidad.

Acerca de los ritos asociados a Freyr, existe una narración islandesa llamada *Ögmundar þáttr dytts*. Se trata de un texto tardío, del siglo XIV, de modo que está escrito desde una perspectiva cristiana, pero que aporta datos sobre su culto. El protagonista es Gunnar, un noruego que se ve obligado a exilarse en Suecia. Allí conoce a una *gyðja* (gidia), una sacerdotisa. La mujer está consagrada a Freyr y lleva un carro con una efigie del dios. La gente reverencia al ídolo transportado en el carro, e incluso está convencida de que Freyr habla y envía oráculos a través de él. Gunnar acompaña a la sacerdotisa, mujer joven y hermosa. En un momento dado Gunnar sube al carro y, como al dios no le gusta, este le ataca. El texto está escrito desde la perspectiva de un cristiano, de modo que el ídolo en realidad es el receptáculo de un demonio que hace creer a la gente que el dios habla a través del ídolo.

El caso es que Gunnar, en medio de la pelea, promete volver a la fe cristiana y eso impide que el demonio pueda matarle. En ese momento Gunnar ve cómo el demonio huye del ídolo, que vuelve a ser un trozo de madera inerte, y él aprovecha para quemar la efigie. Después se disfraza y se viste como si él fuera el dios, y junto a la sacerdotisa recorre Suecia. La gente, al verlos, se regocija de que el dios haya tomado forma humana. Sin duda lo que el texto refleja es la creencia de que los dioses, demonios para el autor del mismo, podían dominar la voluntad de los seres humanos, convertirlos en instrumentos de su poder, y emplearlos como intermediarios para inducirlos al trance y expresar sus deseos. Desde la perspectiva de los fieles, el dios había tomado forma humana e incluso cohabitaba con su sacerdotisa, que era considerada la esposa legítima de la deidad. De hecho, sigue la narración; al poco tiempo, la sacerdotisa se queda embarazada, y los fieles del dios lo ven como una prueba más de la presencia en la tierra del fértil y viril Freyr. Gunnar acaba volviendo a Noruega, se casa con la sacerdotisa, la convierte al cristianismo y la hace bautizar en la

corte del rey Olaf Tryggvason.

Las sagas también nos hablan del culto a Freyr y del fervor de sus seguidores. En la *Saga de Hrafnkel*, el protagonista es un devoto de Freyr. «No amaba a otro dios, salvo a Freyr» (*Sagas Islandesas*, 46), asegura la saga. Desde muy joven crea su propio asentamiento y, dentro de su territorio, levanta un templo para el dios. En su honor realiza ofrendas y sacrificios onerosos. Además, le regala al dios la mitad de su caballo favorito, Freyfaxi, «Crines de Frey». Y jura que dará muerte a todo aquel que lo cabalgue sin su permiso. Tal es su devoción que pronto empiezan a llamarle Freysgoði (Freisgodi), «sacerdote de Freyr». Pero pese a que Freyr es una deidad amable, Hrafnkel es un hombre aficionado a los *dolmgang*, a los duelos, y un peligroso y experimentado contrincante que se convierte en un personaje importante de la región a base de atemorizar a sus vecinos.

En una ocasión, Einar, uno de sus pastores, necesita cabalgar para realizar su trabajo y encontrar unas ovejas perdidas. Pero todos los caballos le huyen salvo Freyfaxi. Obligado por las circunstancias, Einar lo monta. El caballo llegó por la mañana, sudoroso, sucio y cansado, hasta donde estaba Hrafnkel. Como si el caballo pudiera entenderle, Hrafnkel le dijo: «Me disgusta que te hayan hecho esto, pero has hecho bien en venir a casa a decírmelo: te vengaré. Vete ahora con tu yeguada» (*Sagas Islandesas*, 51). Muy a su pesar, Hrafnkel se ve obligado a cumplir su juramento.Al día siguiente se viste de azul —color fúnebre que uno viste cuando va a matar—, toma un hacha y da muerte al pastor. El padre de Einar exige una reparación y, al no obtenerla, se alía con otros hombres y capturan a Hrafnkel cuando está dormido. Al final, queman su templo después de llevarse el oro que allí había y arrojan al caballo por un precipicio. Hrafnkel, vencido y humillado, acaba declarando que es una locura tener fe en los dioses: «Me parece que es una tontería creer en los dioses» (*Sagas Islandesas*, 69). Nunca más volvió a hacer sacrificios a dios alguno. Tengamos en cuenta que esta saga fue escrita por un autor cristiano que intenta moralizar a sus lectores advirtiéndoles de lo vano que resulta adorar a los dioses paganos.

Freyr tenía un templo en la ciudad noruega de Trondheim, fundada en el siglo X como capital del reino por el rey Olaf Tryggvason. Allí había caballos, el animal favorito del dios, que se consideraba de su propiedad. El rey intentó terminar con el paganismo y acabó por ordenar que todos los noruegos se bautizaran. En el templo Trondheim destruyó un rico ídolo de madera que representaba a Freyr y preguntó a sus adoradores cuándo había mostrado Freyr poder alguno. Ellos le contestaron que les había otorgado paz, buen tiempo y cultivos, y que

hablaba con ellos dándoles oráculos y predicciones. Es muy probable que el oráculo se realizara observando los movimientos y bufidos de los caballos sagrados de Freyr alojados en el templo.

En la *Saga Vatnsdæla*, Ingemund, un hombre que lucha al lado del rey Harald I de Noruega recibe de este, por sus servicios, un talismán de plata con la figura de Freyr. Ingemund recibió este regalo con fervor y siempre lo llevaba consigo metido en una bolsa. En una ocasión, una hechicera lapona le predice que viajará a Islandia y que, de hecho, el talismán ya está allí. Ingemund le dice que no tiene intención de abandonar Noruega, pero se inquieta al darse cuenta de que el talismán ha desaparecido. ¿Y si la mujer tiene razón? Para asegurarse, encerró a tres chamanes lapones en una cabaña y les ordenó que viajaran hasta Islandia para que le contaran cómo era aquella isla. Sus cuerpos se quedaron rígidos, como muertos. Tres días después salieron de su trance y describieron a Ingemund el lugar en el que se asentaría. Ingemund tomó entonces la resolución de viajar a Islandia. Tras llegar allí, para instalarse en la comarca de Vatnsdal, cavando un agujero en el suelo para instalar su trono en su nueva casa encontró el ídolo perdido.

En otros relatos queda patente que Freyr cuida de sus fieles. En el fiordo Eyjafjörður, al norte de Islandia, había un templo dedicado a Freyr. Un hombre llamado Thorkel fue desterrado de allí por un tal Glum Eyjolfson. Antes de partir, Thorkel llevó un buey al templo y se lo ofreció a Freyr rogándole que, ya que había sido buen amigo suyo, Glum Eyjolfson tuviera que salir algún día del país de la misma forma en la que él se veía obligado a irse. Y le pidió a Freyr una señal para saber si aceptaba el sacrificio. En ese momento el buey mugió de forma terrible y cayó muerto. Thorkel supo así que el dios había oído sus quejas y partió consolado. Pues bien, cuando ya era viejo, Glum, el hombre que lo había desterrado, se vio involucrado en un asesinato. Fue convocado al *thing*, a la asamblea, para ser juzgado. Esa misma noche tuvo una visión: un grupo de hombres se reunía con Freyr, que estaba sentado en un banco. Glum les preguntó quiénes eran. Y ellos le respondieron que eran sus antepasados, sus parientes muertos que habían ido hasta allí para suplicar por él ante Frey. Pero Frey les contestó de forma lacónica que se acordaran del buey que Thorkel le había regalado. Glum se despertó entonces sabiendo que no contaba con el apoyo de Freyr y que tendría que dejar la isla.

## FREYA Y ÓÐR

La hermana gemela de Freyr es la diosa Freya. Del mismo modo que el

nombre de Freyr procede de una raíz que significa «señor», el de Freya vendría a traducirse como «señora». En algunos textos se la presenta como esposa de su hermano Freyr, mientras que en otros es la mujer de Óðr (Od). Ella, junto a Frigg, la esposa de Odín, es la más admirada de las diosas. Recordemos que habitaba en el Fólkvangr. Allí está su palacio, el Sessrúmnir, lleno de tronos, grande y bellamente decorado. Es la diosa del amor y de la belleza, de la felicidad, de la fertilidad, de las riquezas y, en suma, de todas las cosas bellas y buenas de la vida. Su belleza era la causa de que muchos gigantes quisieran tenerla como esposa. Se la invocaba para tener paz y buenas cosechas, para tener un buen parto y en toda clase de asuntos amorosos. Las mujeres que morían iban con ella, y también los enamorados. Pero ojo, tampoco olvidemos el aspecto belicoso y asociado a la muerte de la diosa. Es ella la que se reparte con Odín a la mitad de los caídos en la batalla y se los lleva consigo a su morada.

Freya era una experta hechicera. Fue ella quien enseñó el arte mágico del seid a Odín. Tenía en su haber varios objetos mágicos, entre ellos un carro de combate —de nuevo su asociación con la guerra— tirado por dos grandes gatos. Por eso se la asocia a estos felinos como su animal sagrado; también, pero en menor medida, se la relaciona con las liebres y los conejos. Otra de sus pertenencias era un disfraz de plumas de halcón, el Valshamr, que permitía volar al que se lo pusiera. Suyo también era el collar *Brisingamen*, hecho entre otras cosas con cuentas de ámbar. Este collar era una de las joyas que Thor llevaba puestas cuando se disfrazó de mujer para recuperar su martillo robado por un gigante.

El robo del collar de Freya es otra de las muchas fechorías de Loki. Y es otra historia interesante para nuestro estudio, porque atestigua una antigua creencia según la cual la magia permite, a aquellos que tienen el conocimiento para hacerlo, cambiar de forma, como hacen los chamanes cuando durante el trance extático su alma escapa del cuerpo y se convierte en algún animal. Veamos qué ocurrió en esta ocasión. Una noche, el dios Heimdall, famoso por la agudeza de sus sentidos, oyó un leve sonido semejante a las pisadas de un gato acercándose al palacio de Freya. Miró hacia allí y con su extraordinaria vista observó cómo Loki, convertido en una mosca, penetraba en el palacio y se aproximaba al lecho de Freya. La diosa estaba durmiendo en una postura que hacía imposible que pudiera robarle el collar sin despertarla. Loki murmuró las runas que permiten cambiar de forma y se transformó en una pulga. Picó a Freya y así consiguió que cambiara de postura sin llegar a despertarla.

Entonces Loki pudo abrir el cierre del collar y quitárselo. Salió del

palacio, pero Heimdall, espada en mano, fue tras él. Loki se convirtió en una llama, pero Heimdall respondió convirtiéndose en una nube que vertió lluvia sobre el fuego. Loki se transformó en oso polar y abrió su boca de forma desmesurada para tragarse el agua. Heimdall se transformó a su vez en otro oso que le hizo frente. Por último, Loki se convirtió en una foca y Heimdall a su vez se transformó en otra. Por fin Heimdall consiguió arrebatarle el collar y devolvérselo a su dueña. Loki y Heimdall, por cierto, librarán una última pelea en la que cada uno arrebatará la vida del otro cuando llegue el día final.

¿Quién creó esta joya que causa tanta admiración? En el «Sörla þáttr», una historia corta añadida posteriormente a la *Saga de Olaf*, se dice que el collar fue forjado por cuatro enanos: Dvalinn, Alfrik, Berling y Grer, a los que Freya vio trabajando en una roca hueca. Tanto le gustó el collar, que les ofreció oro y plata por él. Pero los enanos pidieron a cambio que pasara una noche con cada uno, a lo que la diosa accedió. Hay que tener en cuenta que este relato fue escrito a finales del siglo XIV por Jon Thordson y Magnus Thorhalson, dos sacerdotes cristianos que evidentemente no tenían ninguna simpatía por la diosa pagana, y de la que afirmaban que era una mujer asiática y la concubina favorita de Odín. No debe sorprendernos. El erotismo propio de la diosa del amor fue utilizado por los misioneros para tacharla de ramera y presentarla como una vulgar prostituta.

Freya tenía adoradores que le rendían culto y a los que ella protegía. En el poema éddico «El Canto de Hyndla», el «Hyndluljóð», Óttar es un fiel devoto de las diosas. Construyó para ellas un *hörgr*, un altar fabricado con piedras en medio del campo. Y allí les sacrificaba bueyes y otros animales. Óttar era hijo de un héroe y necesitaba conocer la lista de sus antepasados para poder reclamar una herencia, de modo que le pidió ayuda a Freya. La diosa atendió su petición y le convirtió en Hildisvíni, «Batalla porcina», un jabalí al que puso bajo su protección. Montada sobre él, la diosa fue al encuentro de su amiga la giganta Hyndla, una völva, una vidente. Ella montaba a su vez sobre un lobo y conocía la genealogía de hombres, dioses, gigantes, elfos y enanos. Ambas mujeres se dirigieron hacia el Valhalla. Mientras avanzaban una al lado de la otra, la völva fue desgranando la ascendencia de Óttar. La diosa le pidió a la hechicera una poción para que Óttar no olvidara nada de lo que la völva decía. Pero Hyndla se mostró reacia, hasta que Freya, mientras apuntaba con el dedo hacia la aurora, la amenazó con encender un fuego a su alrededor del que no podría salir jamás. Recordemos que los gigantes se convierten en piedra cuando la luz del sol incide sobre su piel. Hyndla no tiene más remedio que ceder, pero maldice la poción. Sin embargo, Freya aleja

la maldición con una bendición que la contrarresta y así puede ayudar a su protegido.

## LA MUERTE DE BALDER. EL PRINCIPIO DEL FIN

Odín y Frigg tenían un hijo, Balder, el más hermoso, pacífico y benévolo de los dioses. Nadie le odiaba. La naturaleza entera y todas las criaturas le amaban por su bondad y buen juicio. Su belleza era resplandeciente; su cabello y su piel relucían. Balder vivía en una morada que había construido él mismo, Breidablik, «Vasto esplendor», un hermoso lugar con techo de oro y columnas de plata en el que no podía entrar nada malo ni impuro. Su mujer era la diosa Nanna, y el hijo de ambos era Forseti, «el que preside», dios amable como su padre, que rige sobre la justicia y la paz. Balder tiene un barco llamado *Ringhorni*, «barco-anillo», que es el barco más grande que se haya construido nunca.

Balder empezó a ser atormentado por siniestros sueños premonitorios en los que su vida corría peligro. Generaban tanta angustia en él que consultó a los dioses para ver qué se podía hacer al respecto. Y Frigg tomó juramento al fuego y al agua, al hierro y a toda clase de metales, a las piedras, a la tierra, a los árboles, a las enfermedades, a los animales, a las aves, a los venenos y a las serpientes. A todos ellos hizo jurar que no harían daño nunca a Balder. Los dioses preguntaron a los gigantes, que eran poderosos videntes, y todos decían que Balder estaba condenado a morir. Odín quiso preguntar a una vidente, a una völva muerta. Iría al mismísimo Helheim, al mundo de los muertos, para preguntarle por el destino de Balder. Tomó a *Sleipnir* y se dirigió al Niflheim, al mundo de niebla donde la oscuridad y el frío hielan el alma. Garm, el perro del infierno, le salió al paso con el pecho ensangrentado y ladrando horriblemente. Llegó hasta el palacio de Hela, la hija de Loki que gobierna sobre los muertos. Al este de la puerta de la entrada estaba la tumba de la vidente.

El padre de los dioses realizó un auténtico ritual de necromancia. Entonó cantos mágicos para obligar a despertar a la bruja, mirando hacia el norte, utilizando runas poderosas. Ella, obligada por la magia del dios, se levantó de la tumba quejándose de que había estado mucho tiempo muerta y preguntando quién la evocaba de esa manera. Odín, que no quería ser reconocido, dijo que se llamaba Vegtam. La hechicera muerta confirmó que Balder moriría respondiendo que había allí, en el reino de Hela, un banco e hidromiel reservados para él. Su propio hermano, Höðr (Hod), sería quien le daría muerte. Odín

preguntó quién le vengaría y le dijo que ese sería Vali, el hijo de la giganta Rind. Nada más nacer, en una sola noche, se haría mayor, y haría la promesa de no lavarse las manos ni cortarse el pelo hasta que vengara a Balder.

Puesto que Frigg había hecho jurar a todas las criaturas que ninguna dañaría a Balder, los dioses se entretenían arrojándole todo tipo de objetos, hiriéndole de todas las formas posibles, pero nada dañaba al dios. Loki, rencoroso y molesto por ello, averiguó que Frigg había tomado juramento a todas las criaturas para que no dañaran a Balder, salvo a un muérdago que crecía al este, en el Valhalla. Era tan pequeño e insignificante que Frigg creyó que era inútil tomarle juramento. Loki tomó aquel muérdago y construyó un dardo. Luego fue donde los dioses y convenció al hermano de Balder, Höðr (Hod), para que se lo arrojara a Balder. Höðr era ciego, de modo que Loki guio su mano. Al recibir el impacto, Balder murió. Todos los dioses quedaron horrorizados, pero no pudieron hacer nada para vengarlo porque aquel era un lugar santo. Los dioses tomaron el cuerpo de Balder y lo llevaron a la playa, hasta su barco, para hacer una pira funeraria sobre él y enviarlo a altamar, pero nadie pudo moverlo.

Tuvieron que hacer venir a Hyrrokkin, «Ahumada por el fuego», una giganta que acudió montada sobre un lobo cuyas bridas eran serpientes. Hicieron falta cuatro *berserker*, guerreros furiosos que peleaban en estado de éxtasis, para inmovilizar a su terrorífica montura. Hyrrokkin movió el barco de un empujón haciendo temblar la tierra. Una vez que el cadáver de Balder fue depositado en el barco, su esposa Nanna, rota de dolor, no lo soportó y murió allí mismo. Arrojaron su cuerpo a la pira ardiente, junto a Balder. En otra versión es la propia Nanna la que se arroja viva sobre la hoguera. Thor consagró el fuego con su martillo. Junto a Balder echaron a la pira sus pertenencias y su caballo. Odín dejó en la pira su anillo de oro *Draupnir*, aquel que forjaran los enanos y del que caen ocho anillos como él cada noche, y dijo unas últimas palabras en el oído de su hijo que solo ellos conocen y son un enigma.

Frigg preguntó a los dioses quién iría hasta la morada de Hela para ofrecer un rescate por Balder y traerlo de vuelta. Odín y Frigg tenían otro hijo que se llamaba Hermóðr (Hermod), «Ardiente en el combate». Él se ofreció para viajar al submundo. Le trajeron a *Sleipnir* y partió. Cabalgó hacia abajo y en dirección norte durante nueve días y nueve noches (una vez más, el nueve). Y llegó a la morada de Hela, donde pasó una noche en compañía de su hermano Balder y la mujer de este, Nanna. Le suplicó a Hela que los dejara marchar. Hela estaría de acuerdo, dijo, si todas las criaturas, animadas e inanimadas,

derramaban lágrimas en honor de Balder. Hermóðr se dispuso a marchar. Balder le dio el anillo *Draupnir* para que se lo entregara a su padre Odín como recuerdo. Nanna le dejó una alfombra como regalo para Frigg, y un anillo de oro para Fulla, la sirvienta de Frigg. Los dioses enviaron emisarios a todas partes para pedir a todas las cosas, y a todos los seres, que lloraran por Balder para que pudiera volver de entre los muertos. Esa es la humedad que cubre las cosas cuando las sacamos del frío y las llevamos al aire caliente. Aún se dice en Islandia, cuando las piedras están cubiertas de rocío, que lloran por Balder. Todas las criaturas y las cosas lloraron por él. Los emisarios ya estaban convencidos de que habían cumplido con su misión cuando, de regreso, se encontraron a una giganta llamada Thok, que no era sino Loki disfrazado. Al pedirle que llorara por Balder dijo de forma sarcástica que solo lloraría lágrimas secas, una metáfora de las pavesas que salen del fuego; por su causa, el dios no pudo regresar de la morada de Hela.

Para cumplir la profecía que la hechicera muerta le hizo en el reino de Hela acerca de quién vengaría a Balder, Odín yació con la giganta Rind y así nació Vali. Tal y como había predicho la vidente muerta, Vali se hizo mayor en una sola noche, y juró no cortarse la cabellera ni lavarse las manos hasta haber vengado a Balder. Vali, arquero infalible, es comparado con la luz cuyos rayos son dardos. Él fue quien mató a Höðr (Hod), el hermano ciego de Balder que le hirió mortalmente de forma involuntaria con el muérdago.

## Y SE ACERCA EL RAGNARÖK

Pese a que Loki pasaba la mayor parte del tiempo disfrazado de salmón para que no le reconocieran, Odín lo vio desde su trono. Los dioses fueron por él, lo atraparon y lo arrastraron hacia una cueva donde lo encadenaron, y suspendieron sobre él una serpiente para que el veneno cayera goteando sobre su cara. La esposa de Loki, Sigyn, permanece desde entonces a su lado recogiendo el veneno con una copa. Pero, cuando esta se llena y tiene que vaciarla, una gota de veneno cae sobre Loki y lo hace gritar horriblemente y retorcerse de dolor. De aquí proceden los terremotos y los temblores de tierra. Este es el castigo de Loki hasta que pueda ser liberado y llegue el Ragnarök. ¡Y llegará! Llegará ese día; el día del Ragnarök, el «destino de los dioses», la batalla final en la que el mundo será consumido. El comienzo del fin será anunciado por un invierno especialmente crudo, el Fimbulvetr, el «invierno gigantesco», en el que la nieve caerá sobre las cuatro esquinas del mundo. Le seguirán otros tres inviernos igual

de espantosos. No habrá más veranos. En ese tiempo la guerra y la discordia camparán a sus anchas sobre la tierra: «Lucharán los hermanos, y se habrán de matar, / los primos hermanos cometen incesto, *terrible es el mundo, hay gran adulterio;* días de lanzas y espadas, se raja el escudo, / días de tormenta y lobos, se hunde el mundo, no habrá hombre ninguno que a otro respete» (Sturluson, 1982: 187).

Sköll y Hati, los lobos que persiguen al sol y a la luna, conseguirán darles alcance y los devorarán. Las estrellas caerán sobre la tierra sumiendo al mundo en las tinieblas, y este se estremecerá de tal modo que se romperán todas las cadenas, incluidas la que retienen al monstruoso lobo Fenrir, hijo de Loki. El lobo será liberado y se precipitará sobre la tierra. Otro de los hijos monstruosos de Loki, la serpiente Midgard, se revolverá provocando la precipitación del océano sobre la tierra. Eso liberará el barco *Naglfar*, hasta entonces amarrado. Naglfar está construido con las uñas que no fueron recortadas de los dedos de pies y manos de los muertos. Su tripulación es el sombrío ejército de sombras de la diosa de la muerte, Hela, la otra hija monstruosa de Loki. Este, libre también de su encierro, será quien pilote la nave. En otra versión su capitán es el gigante Hrym, «Decrépito» y la tripulación son las legiones de gigantes. El barco, remontando las aguas del diluvio, se dirigirá hacia la llanura de Vígríðr (Vigrid), donde tendrá lugar la gran batalla.

El aire está herido por las emanaciones venenosas de la serpiente Midgard, y por el fuego que se desprende de los ojos y el aliento del lobo Fenrir. El cielo se parte en dos, y de esa grieta terrible emerge el gigante de fuego Surt, con una espada que llamea más que el propio sol. Surt está al frente de las tropas del Muspelheim, el mundo de fuego. Traen con ellos el fuego de su mundo. El tropel rompe el Bifröst, el puente del arcoíris. Todos estos ejércitos y monstruos se dirigen hacia el campo de Vígríðr (Vigrid). Heimdall, el guardián apostado al lado del arcoíris, los ve y toca su cuerno, el Gallahorn, cuyo sonido retumba por todo el universo. Odín va hasta la fuente de Mímir para consultar qué debe hacer en esta hora fatal. Después se coloca su casco de oro, y se pone a la cabeza de los dioses y de los guerreros del Valhalla. Todos se aprestan para el combate final, mientras el árbol sagrado, el Ygdrassil, tiembla y gime. Los dioses y sus ejércitos saben que van a morir, pero no rehúyen su destino.

Odín se enfrenta al lobo Fenrir. Thor está a su lado, pero no puede ayudarle porque él mismo está ocupado en combatir a la serpiente Midgard. Frey se enfrenta a Surt; sin embargo, no tiene su espada, aquella que dio a su sirviente después de que este lograra convencer a

la giganta Gerðr (Gerd) para que fuera su esposa. El dios resiste valerosamente antes de sucumbir ante la espada del gigante de fuego. El perro del infierno, Garm, se enfrenta a Tyr. Ambos perecen y se dan muerte entre sí. Thor consigue matar a la serpiente; pero apenas da nueve pasos —¡nueve pasos!—, y cae muerto ahogado en el veneno del monstruo. Odín cae entre las fauces del lobo Fenrir, que le da muerte y lo devora. En ese momento llega el dios Viðarr (Vidar), hijo de Odín, dispuesto a vengar a su padre. ¡Y lo consigue! Viðarr posee unos zapatos hechos con los trozos de cuero que los hombres devotos de los Æsir cortan de su propio calzado, en los dedos y los talones, para que Viðarr pueda hacerse los suyos. Con ellos pisa la mandíbula inferior del lobo, y con las manos levanta su mandíbula superior, desgarrándole y provocando su muerte. Heimdall se enfrenta ahora definitivamente a Loki. Y ambos se matan entre sí. El gigante Surt lanza fuego y llamas sobre toda la tierra y esta perece en un gran incendio antes de sumergirse entera en el fondo del océano.

Pero el Ragnarök da paso a un mundo nuevo, y una nueva tierra emerge del océano. Los hijos de Odín, Viðarr (Vidar), el asesino del lobo, y Vali, el que vengara la muerte de Balder, han sobrevivido a la terrible batalla. También los hijos de Thor, Magne, «Fuerza», y Móði (Modi), «Valeroso». Ambos heredan el martillo de su padre. Otro superviviente es Hœnir, el hermano de Odín que porta una vara de adivino y será el vidente de los dioses. Incluso Balder, Nanna y el hermano ciego que le dio muerte, Höðr (Hod), son liberados del Helheim, el mundo de Hela. Todos los dioses que han sobrevivido se reúnen en la llanura de Iðavöllr (Idavol), donde otrora estuvo Asgard, para hablar de los viejos tiempos. Balder será el dios supremo en este nuevo mundo en el que hay un nuevo sol, hija de la diosa Sol. Una pareja de humanos también logró escapar a la destrucción escondiéndose en el bosque de Hodmimer. Ella se llama Lif, «Vida»; él es Lifthraser, «El que desea vivir». Se alimentan de rocío, y tendrán una prole numerosa que volverá a repoblar la tierra, un nuevo mundo, donde los campos reverdecen y producen sin necesidad de que nadie los trabaje.

## ESPACIOS Y TIEMPOS SAGRADOS. EL CULTO A LOS DIOSES

Hemos hecho un rápido viaje desde la creación del mundo hasta su total destrucción y regeneración. Ahora conocemos a los dioses y sabemos cómo emplean la magia, la misma magia que sus fieles buscan cuando se les invoca. ¿Cómo se veneraba a los dioses?

¿Quiénes se encargaban de hacerlo? Algunos escritos nos revelan detalles del culto a las principales divinidades. Puesto que Thor era el dios favorito de los islandeses, conocemos algunas de las costumbres asociadas a su culto gracias a las sagas. En las salas de las casas había dos postes o pilares principales decorados con motivos religiosos, habitualmente representando a Thor. Cuando uno dejaba su casa se llevaba consigo estos dos pilares, y cuando se vislumbraba alguna costa donde se quería levantar una nueva morada, se arrojaban al mar. La playa en la que se encontraran sería el sitio correcto. Era corriente además pensar que, si un barco se averiaba o sufría algún daño, era porque era deseo de Thor que desembarcaran y que consagraran aquellas tierras en su honor.

La *Saga Eyrbyggja* menciona a un tal Thorolf, que en realidad se llamaba Rolf pero que cambió de nombre por devoción al dios. Para saber si debía permanecer en Noruega, donde podría tener problemas con el rey, o partir hacia Islandia, ofreció un gran sacrificio a Thor. Al final resolvió viajar a Islandia, pues así creyó que le había aconsejado el dios. Se llevó consigo el templo que había consagrado a Thor, e incluso tierra de la que estaba debajo del altar. Llegando a Islandia, tras suplicar a Thor que le mostrara dónde debía asentarse, y prometerle que le consagraría aquella tierra, arrojó al mar los soportes de madera del templo, uno de los cuales tenía inscrita una imagen del dios. Desembarcó, construyó un muelle para el barco y una granja, y allí donde encontró los maderos consagró la tierra al señor del trueno dándole el nombre de Thorsnes, «cabo de Thor».

Construyó allí un gran templo con dos puertas, una a cada lado. Puso en él las columnas que había traído consigo. Los clavos que había en ellas fueron llamados «uñas de los dioses». Dentro había un lugar santo, un lugar techado que servía de refugio a un altar sobre el que había un gran aro de oro que el sacerdote debía llevar puesto en la parte superior de su brazo cuando ofrendaba, y sobre el que juraban los hombres. Dispuso también un recipiente sobre el que se recogía la sangre de los sacrificios de animales y una vara para asperjar. Alrededor de este altar estaban las figuras talladas de los dioses. Todos los hombres debían pagar un impuesto para el mantenimiento del templo y honrar al *goði* (godi), el sacerdote.

Thorolf veneraba como sagrada una montaña cercana, hasta el punto de que ordenó que nadie la mirara sin haberse bañado antes. Prohibió además que se derramara allí sangre alguna, ni de animal ni de hombre. La llamó Helgafell, «Montaña sagrada», y creía que cuando murieran él y su familia vivirían la otra vida en el interior de esta. En el lugar donde las columnas de madera habían aparecido, se

celebraban las asambleas para dirimir juicios y asuntos importantes, los *thing*. Y, puesto que era un lugar sagrado, nadie podía hacer allí sus necesidades ni verter sangre. Esto último solo se podía hacer dentro del templo y en el transcurso de los sacrificios. Un templo similar dedicado a Thor, que mantenía también un anillo para realizar juramentos, un altar con un fuego sagrado, figuras de los dioses, recipientes para albergar la sangre de los sacrificios y útiles para asperjarla sobre los presentes y los ídolos, se describe en la *Saga Kjalnesinga*. En ella se dice además que se sacrificaba a hombres ahogándolos en un pantano que estaba al lado de la puerta, llamado «pantano de los sacrificios».

Uno de los templos principales de Thor era el de Uppsala, en Suecia. Adán de Bremen lo describe tal y como era en el siglo XI en su *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum*. En las cercanías, dice, hay un pozo donde se sacrifica a un hombre vivo mientras se hace alguna petición a los dioses. Si el hombre desaparece en el pozo es que la ofrenda ha sido tomada por los dioses y lo que han pedido les será otorgado. Estaba adornado con oro, rodeado por una cadena de este metal, y contenía las estatuas de tres dioses. El más poderoso, situado en un trono en medio de la cámara, era Thor portando un cetro. A un lado de Thor estaba Wotan, el Furioso, representado como un hombre armado. Al otro lado estaba Frikko (Freyr), que otorga placeres, paz y que muestra un enorme falo como dios de la fecundidad. También se adoraba a los héroes que, por sus hazañas, habían sido divinizados.

Cada dios tenía sus sacerdotes encargados de hacerle sacrificios. Si la peste o el hambre amenazaban al país, las libaciones eran ofrecidas a Thor. En caso de guerra, se requería la atención de Odín. A Freyr, se le ofrendaba cuando se trataba de la celebración de matrimonios. Cada nueve años, durante el equinoccio vernal, el comienzo de la primavera, tenía lugar una gran festividad en la que participaban todos los territorios suecos, y a la que asistían reyes y caudillos. Durante nueve días se tomaban machos de ocho especies distintas, incluidos perros, caballos y hombres, y eran sacrificados. Sus cabezas se ofrecían a los dioses y los cuerpos se colgaban de los árboles del bosque sagrado que rodeaba el templo. Los cuerpos dejados allí santificaban el lugar. Además, durante el sacrificio, se cantaban himnos que a Adán de Bremen le parecieron indecorosos. Los hombres importantes, para acrecentar su fama, solían costear de su bolsillo las festividades y los gastos de los sacrificios.

La *Saga de Hákon el Bueno* menciona cómo durante los sacrificios los granjeros noruegos debían acudir al templo y beber cerveza. Se sacrificaba todo tipo de ganado y caballos. La sangre de los sacrificios

era llamada *blót*, aunque, al parecer, el término en cuestión no tiene tanto que ver con la palabra *sangre* como con otra que significa algo que hace fuerte o que está lleno de poder mágico. La sangre se derramaba sobre la llamada «vasija de blót», y se asperjaba sobre los altares, los ídolos, los hombres y las paredes del templo, tanto en el interior como en el exterior, con una rama llamada «rama del blót». La sangre ofrendada se consideraba algo poderoso. La sangre era la fuerza de la vida. Si además era la de un sacrificio, estaba santificada. En el suelo, en el centro del templo, debía haber calderos y un potente fuego. La carne de los animales sacrificados se cocinaba sobre piedras calientes y era consumida por los asistentes. El que ejercía de sacerdote y realizaba los sacrificios debía bendecir los brindis y la comida sacrificial. Se debía brindar primero en honor de Odín para que concediera al rey riquezas y victorias. Luego se brindaba en honor de Niord y de Freyr, para pedir por un año abundante y en paz. Había quien brindaba también por el dios Bragi, el hijo de Odín que era dios de la poesía.

Era importante también brindar con todos los que participaban en la ceremonia, ya fuera con hidromiel, con cerveza o, costumbre adquirida por el contacto con los romanos, con vino, cuando los más ricos se lo podían permitir. Se brindaba solicitando paz y prosperidad para la comunidad en nombre de los dioses. El hecho de brindar no era algo que careciera de importancia. Los brindis y las libaciones a los dioses se realizaban en cuernos consagrados para esta tarea. Recordemos que, en el poema «Sigrdrífumál», la valkiria Sigrdrífa da a beber un cuerno con hidromiel al héroe Sigmund, antes de instruirle en el conocimiento de las runas y las artes mágicas. La importancia del cuerno para beber viene atestiguada por algunos hallazgos arqueológicos. En la llamada piedra de Snoldelev, erigida en el siglo VIII en esta localidad danesa, fueron grabados tres cuernos entrelazados formando un triskelion, al lado de una esvástica. La piedra luce una inscripción rúnica que ha sido traducida como «Piedra de Gunnvaldr, hijo de Hróaldr, recitador de Salhaugar». La palabra *recitador* es la que ha sido propuesta para una palabra nórdica que designa a alguien, un sabio, un sacerdote o un escalda, que sirve a un noble o a un rey. Salhaugar es el nombre de un lugar que podría traducirse como «Salón del montículo», lo que sugiere que se trataba de un lugar donde se celebraban importantes reuniones.

Los cuernos no solo se utilizaban para beber; con ellos, o empleando otros materiales para crear objetos similares a cuernos, se fabricaron también instrumentos musicales. Quizá los más famosos sean los dos cuernos de oro de Gallehus, en Dinamarca, datados a

primeros del siglo V. Fueron robados y fundidos en el siglo XIX, pero afortunadamente conservamos réplicas de ellos. Ambos estaban profusamente decorados con estrellas y cruces, y escenas de animales, serpientes, perros, caballos, peces, cabras; algunos de ellos híbridos y monstruosos: caballos de dos cabezas, centauros, hombres con cabeza de perro… Hay también figuras antropomórficas: dos hombres que portan cascos con cuernos; un cazador con arco; guerreros que parecen estar bailando; un hombre con tres cabezas que porta un hacha y tira de una cabra a la que lleva atada; un anciano, o quizá una mujer, que porta un cuerno, y que podría ser un sacerdote o una valkiria… El llamado cuerno B (que pese a ser el más corto mide algo más de 75 cm de largo) muestra una inscripción rúnica, una de las más antiguas de las que se tiene constancia, escrita en protonórdico con las runas del futhark antiguo: ᛖᚲᚺᛚᛖᚹᚨᚷᚨᛊᛏᛁᛉ ⁝ ᚺᛟᛚᛏᛁᛃᚨᛉ ⁝ ᚺᛟᚱᚾᚨ ⁝ ᛏᚨᚹᛁᛞᛟ ⁝, que podríamos transcribir fonéticamente así: *ekHlewagastiz Holtijaz horna tawidō*, «Yo, Hlewagastiz Holtijaz, dediqué el cuerno». El conjunto es impresionante, y es evidente que se trata de objetos ceremoniales.

A los lugares de culto y sagrados se les denominaba de forma genérica *vé* o *alhs*. Estaba prohibido llevar armas en ellos. El derramamiento de sangre o la comisión de cualquier crimen en un lugar sagrado se consideraban delitos muy graves. Lo habitual era consagrar santuarios en parajes naturales. En algunos de ellos se construían altares formados a partir de piedras, los hörgr, sobre los cuales se realizaban los sacrificios. Estos hörgr parecen haber estado vinculados a ritos y cultos de la fertilidad. También se consideraban terreno sagrado algunos *gulathingslov* o *haug*, túmulos funerarios, seguramente como testimonios de un culto a los antepasados. Asimisimo, se usaban en determinados rituales mágicos para evocar a los espíritus. Su importancia y popularidad como lugares de culto nos la confirma el hecho de que, cuando se impuso el derecho cristiano en Noruega, una de las nuevas leyes contra las tradiciones paganas prohibía hacer sacrificios en los altares o en los túmulos. Otros lugares consagrados donde se realizaban sacrificios eran los *lun*, o arboledas sagradas. Los templos techados, o *hof*, solo empezaron a construirse a partir del siglo V, probablemente por influencia cristiana.

No existía entre los germanos una casta sacerdotal organizada al estilo de los colegios de druidas célticos. Pero sí había un sacerdocio. Por un lado, si *vé* era el nombre de un lugar de culto, *véseti*, «el que se sienta en el santuario», era el nombre del responsable del mismo. Otra palabra nórdica que designaba al que se encarga del culto, como ya hemos visto, es goði (godi), para los varones, o gyðja (gidia), si se

trataba de una mujer. El plural se designa como *goðar* (godar). Es una palabra que ya está atestiguada en inscripciones rúnicas en torno a los siglos IV y V. Suele ser un hombre notable local, rico, respetado, con autoridad, que, además de mantener el templo y dirigir los sacrificios, se encarga de dirigir y actuar como mediador en las asambleas y en los asuntos importantes de la comunidad. Cada goði ejercía sobre un territorio o distrito llamado *goðorð* (godord). Sus prerrogativas solían estar vinculadas a su clan, y solía sucederles algún pariente, no necesariamente hijo suyo.

En ciertos lugares se menciona como sacerdote del culto privado al *hofgoden*, mientras que la palabra *hafgyðja* (hafgidia) designa a las mujeres que se encargan del culto doméstico. El Libro de la Isla Plana o *Flateyjarbók* describe un ritual asociado a la fertilidad en el ámbito de ese culto privado que se realizaba para el bienestar de la casa. El manuscrito incluye un antiguo relato noruego que se desarrolla en el siglo XI, cuando el paganismo era aún fuerte en Escandinavia. Su nombre es «Völsa þáttr» (Relato del pene), y nos informa de la existencia de un culto pagano a la fertilidad asociado al *vǫlsi*, el falo de un caballo ofrendado en un blót, un sacrificio. Cuenta este texto que en una granja noruega vivía una pareja de campesinos que en una ocasión mataron un caballo y cortaron su pene. La granjera lo envolvió en un trapo de lino junto a algunos puerros y otras hierbas para que se conservara. Después lo guardó en un cofre. Cada noche de otoño, durante la cena, la mujer sacaba aquel fetiche y rezaba, y tras recitar una estrofa se lo entregaba a su marido, el cual recitaba otra estrofa sobre el talismán. Este a su vez se lo entregaba al resto de la gente de la casa. Según el relato, una de las estrofas rezaba así: «Estás hinchado, vǫlsi, y fuiste recogido; envuelto en lino, y sostenido por puerros».

Hasta aquella granja sobre una colina llegó un día, huyendo del rey Canuto el Grande, el rey Olaf II de Noruega, que se había convertido a la fe cristiana. Cuando se sirvió la cena, la anciana apareció con el talismán que contenía el vǫlsi, lo depositó sobre el regazo de su marido mientras decía: «Que la giganta Mǫrnir acepte este objeto sagrado». El hombre tomó el talismán y recitó otra estrofa que incluía esta. Y así fue pasando de uno a otro. Cuando le tocó al rey, en lugar de recitar la frase que todos repitieron, empezó a hablarles sobre el cristianismo. Al final, pese a que la anciana no quedó convencida, acabaron bautizándose y aceptando la nueva fe. La palabra *mǫrnir*, al igual que la palabra *vǫlsi*, es un sobrenombre del dios de la fertilidad por excelencia, Freyr, según Edward Oswald Gabriel Turville-Petre, profesor de literatura islandesa en Oxford.

Algunos sacrificios o blót tenían lugar en fechas especiales que marcaban el calendario anual, asociadas generalmente a los hitos y ciclos astronómicos y naturales. Otros se hacían según las necesidades de los individuos o de la propia comunidad, que a veces se enfrentaba a dificultades imprevistas. Todo apunta a que los calendarios de los pueblos germanos fueron de carácter lunisolar. Los solsticios y equinoccios marcaban los hitos solares, mientras que las fases lunares ayudaban a delimitar los meses. Por ejemplo, en Suecia, el año, *jēra* (yera), comenzaba con la primera luna llena que se producía tras el solsticio de invierno. La palabra que designa al mes, *mēnōþs* (menoths) en protogermánico, está asociada en los lenguajes germánicos a la misma palabra que designa a la luna. Es este último astro, por tanto, el que determinaba la duración de los meses. En cuanto al día, *dagaz*, si hacemos caso a Tácito y a otras fuentes, comenzaba realmente con la puesta de sol.

En la *Saga de Gísla*, y en la de Egil Skalagrimsson, se menciona el *herbstblót*, o «sacrificio de otoño», una festividad que se celebraba de noche en honor a Freyr. En otoño e invierno, según las sagas, se celebraba también el llamado *dísablot*, un sacrificio que se ofrecía a las *dísir* durante la luna nueva. Las dísir, singular *dís*, eran diosas de oscura identidad asociadas a la muerte y al destino, como las valkirias o las nornas. El término *dís* también se podía utilizar como un título que significaba diosa o doncella. Las dísir tenían sus propios santuarios, que podían incluir un edificio que les estaba dedicado, el *dísarsalr*. El dísablót, según diferentes sagas, se celebraba en las noches del equinoccio de invierno, o en los meses de invierno, a finales de febrero o principios de marzo. Según se desprende del contenido de algunas sagas, las encargadas de los sacrificios eran mujeres; aunque en la *Saga Ynglinga* es el rey el encargado de realizar los ritos. No es de extrañar si tenemos en cuenta que el rito servía para fertilizar la tierra y propiciar las buenas cosechas, cosas ambas que eran responsabilidad del rey. Esta festividad religiosa ha sobrevivido en Suecia con el nombre de Disting, un mercado anual que se celebra en febrero. En tiempos antiguos, dicho mercado, y una asamblea para todos los suecos, se celebraban por esas fechas junto al dísablót.

El dísablót parece ser la misma celebración que la conocida como *modranicht*, «la noche de las madres», entre los anglosajones. En el siglo VIII, Beda el Venerable se hizo eco de esta fiesta que los paganos celebraban justo en la víspera de Navidad. Quizá esté relacionada con la fiesta que en Islandia se conoce como *þorrablót* (thorablót), que se celebraba, y aún se celebra gracias a su restauración en el siglo XIX, en el mes de *thorri*, que abarca desde mediados de enero a mediados de

febrero. En ese mes, llamado *Solmonað* (Solmonad) entre los anglosajones, y siempre según Beda el Venerable, los anglosajones paganos ofrecían pasteles a sus divinidades. El dísablot y festividades similares parecen haber formado parte de las celebraciones del festival anglosajón de *Yule*, el *Jól* (Iol) islandés, *Júl* (Yul) en nórdico antiguo. Esta celebración pagana, que luego se asimiló a las fiestas navideñas, duraba doce días. Se trataba de una fiesta familiar dedicada al solsticio de invierno durante la cual se honraba a los antepasados y a los difuntos de la familia, frente a cuyas tumbas se realizaban banquetes y celebraciones. Algunas costumbres navideñas que se han perpetuado en muchos países de Europa parecen tener orígenes paganos, por ejemplo, el tronco de Yule, un tronco que se deja arder hasta que se reduce a cenizas simbolizando la batalla entre la luz y la oscuridad en los meses de invierno. En la Antigüedad se dejaba arder durante doce días, y lo que quedaba de él se dejaba fuera de la casa para protegerla durante el año entrante y servía para encender el tronco del año siguiente. A las cenizas y al tronco quemado se les atribuyen propiedades mágicas capaces de alejar tormentas, granizo, incendios…, o de curar dolencias como los dolores de muelas o los sabañones. Las cenizas y las ascuas, en algunos lugares, se esparcen por el campo para que aumente su fertilidad.

Otra costumbre pagana asociada al festival de Júl o Yule es el sacrificio del *sonargǫltr*, un jabalí sobre cuyas cerdas los presentes juraban de forma solemne y que, según la *Saga Ynglinga*, se empleaba también en alguna suerte de adivinación. La *Saga Hervarar* describe así el rito durante el que se realizaban los juramentos: «Y sacrificarían un jabalí en el sonarblót. En la víspera de Yule, el jabalí fue conducido a la sala ante el rey; entonces la gente puso sus manos sobre sus cerdas e hizo votos». En la de Helgakviða Hjörvarðssonar se describe un ritual semejante. Recordemos que el cerdo era un animal dedicado al dios Freyr, que montaba sobre Gyullinbursti, su jabalí mágico de cerdas doradas. El caso es que esta tradición parece haber sobrevivido en la costumbre de cocinar manjares con carne de cerdo o de consumir pasteles con forma de este animal en algunos países nórdicos.

A principios de primavera tenía lugar el *gói-blót*; *gói* era el mes lunar que coincidía con finales de febrero. El gói-blót se asocia con los espíritus de la vegetación. En Uppsala, durante esta fiesta, se brindaba por la paz, y por el éxito y la victoria del rey. Con la cristianización, la celebración se identificó con la Pascua, aunque sus reminiscencias paganas aún sobreviven en fiestas que se celebran hoy en día como el Ostern alemán o el Eastern inglés. Las fiestas paganas tenían puntos en común con la Pascua cristiana, como por ejemplo las procesiones

populares, lo que facilitó la asimilación. El alemán Ostern y el inglés Eastern harían referencia a una diosa del amanecer y de la primavera llamada Ostara, cuyo nombre protogermánico habría sido Austrō. La única mención directa de esta diosa está en la obra de Beda el Venerable, que recogió costumbres y tradiciones de los anglosajones paganos. En el texto de Beda, el nombre de esta supuesta diosa aparece como Ēostre; todavía hoy se discute si fue un invento de Beda el Venerable —al igual que otra diosa, Rheda, que solo menciona él—, o si por el contrario fue una diosa común a las tribus germánicas. Los seguidores de esta última teoría, además de señalar los muchos topónimos que llevan su nombre, la vinculan a las *matronae*, las madres, un término latino que se refiere a ciertas diosas, generalmente representadas como diosas triples en altares votivos erigidos entre el siglo I y el V d. C. en el actual territorio austriaco. Algunos vinculan a las matronae con las dísir, las valkirias y las nornas.

Otro importante festival, del que sabemos muy poco, se celebraría al principio del verano, como una celebración de la victoria y el poder del sol. Esta última fiesta parece haber sido asimilada en tiempos cristianos en la Noche de San Juan, e incluía procesiones en las que los participantes llevaban ramos verdes y sacrificaban al lado de los ríos. El mes de noviembre se conocía como Blod-Monath, «Mes de la Sangre», entre los anglosajones. En dicha ocasión se sacrificaba un animal a los dioses, probablemente algún buey, animal sacrificial preferido de los anglosajones. Esta fiesta de otoño servía además para reunir comida suficiente para sobrevivir a los duros meses de invierno.

Todos estos festivales eran comunales, pero ya hemos visto que existían fiestas de carácter más familiar o privado, como el *álfablót* —dedicado a los elfos, que se celebraba a finales de otoño— y el *völseblót*, aquel en el que, presidido por la dueña de la casa, se hacía uso del pene de un caballo como símbolo de fertilidad, y que se celebraba en las noches de invierno. Los sacrificios y las celebraciones forman parte de lo que podríamos llamar un calendario de cultos, pero no resulta difícil imaginar que este mismo calendario haya sido utilizado también por magos y brujos para realizar determinados hechizos y encantamientos, ya que es una creencia común pensar que ciertos seres y fuerzas de la naturaleza son más activos y accesibles en determinadas épocas y fechas del año.

# LA MAGIA DE LA GENTE INVISIBLE

La magia no es exclusiva de los dioses. Los seres que habitan los otros mundos, los gigantes, los elfos, los enanos, también son temidos por sus habilidades mágicas, algunas de las cuales ya hemos comentado cuando hemos hablado de los dioses. Sabemos, por ejemplo, que los enanos son expertos forjadores y orfebres, especialistas en fabricar todo tipo de armas y útiles mágicos. Las valkirias, como Odín, pueden hacer que las armas queden inútiles en el fragor de la batalla, o pueden provocar estados mentales de miedo o estupor que afectan a los guerreros. Algunas incluso pueden resucitar a los que han muerto durante el combate para que sigan peleando. Muchos gigantes, lo hemos visto también, poseen disfraces que les permiten cambiar de forma, volar, etcétera.

A veces ese poder se dirige contra los humanos. Las criaturas no humanas podían hacer enfermar con su magia a las personas y al ganado. Una buena cantidad de conjuros y hechizos de sanación están diseñados precisamente para sanar estas dolencias. En otros ritos se les invoca con diferentes fines, como por ejemplo enviarlos a dañar a los enemigos del brujo. Todos estos seres y espíritus de la naturaleza encajan en la denominación original de *vættir* en el nórdico antiguo, que alude a los diferentes clanes o razas de estas criaturas. Algunos de ellos están asociados a lugares y accidentes geográficos o naturales concretos. En Suecia son conocidos genéricamente como *rå*. Un rå asociado a una mina será un *gruvrået*; uno que viva en un barco será un *skeppsrået*; uno de las montañas es un *bergsrå*; el del bosque es el *skogsrå* o *huldra*; el rå asociado al mar y al agua salada es el *havsrå*; mientras que el de un río, un lago o un cauce de agua dulce, es un *sjörå*.

Con la cristianización no se dejó de creer en la existencia de elfos, enanos y criaturas similares, pero las autoridades religiosas trataron de explicar su existencia integrándolos en la cosmovisión de la nueva religión. Algunos creían, por ejemplo en Islandia, que eran ángeles que no se alinearon ni al lado de Dios ni del demonio, por lo que

fueron expulsados a la tierra en lugar de al infierno. Otros afirmaban que Eva escondió de Dios a algunos de sus hijos porque estaban sucios. Dios, como castigo, ordenó que los hijos que se le ocultaron permanecieran ocultos para todos los hombres. Los autores más recalcitrantes los identificaban con demonios o con criaturas asociadas a lo demoníaco; así, a los elfos masculinos se les comparaba con los íncubos, demonios que procuraban seducir y tener relaciones sexuales, consentidas o no, con las mujeres. Según otros son los hijos de Lilit, la primera mujer de Adán, que huyó de su lado y se apareó con los demonios.

## MAGIA ÉLFICA

La palabra *elfo* procede de una raíz indoeuropea que significa «blanco», la misma que ha dado lugar a palabras como *albo*. Cuando se manifiestan, su apariencia es la de jóvenes y doncellas —los hay de ambos sexos— de gran belleza. Viven vidas largas en un estado de perpetua juventud. Sus relaciones con los humanos pueden ser tanto benignas como perjudiciales. En un principio, eran entidades benéficas cercanas a los dioses. Según Snorri Sturluson, el creador de la *Edda Prosaica*, su jefe era Freyr. Pero, a medida que pasó el tiempo, probablemente por efecto de la cristianización, empezaron a ser vistos como personajes peligrosos que seducían a hombres y mujeres, o los secuestraban para llevárselos a su mundo.

Una característica fundamental de los elfos son sus amplios conocimientos y poderes mágicos. En inglés antiguo la magia que practican los elfos es denominada *sīden*, o *sīdsa,* palabras que probablemente son idénticas al seid nórdico. Su magia está vinculada a menudo con la ilusión y el encantamiento. A menudo son presentados como hábiles seductores que confunden y engañan a los humanos. En «Elvehøj», una antigua balada danesa, el protagonista se duerme al lado de un *elvehøj*, una colina habitada por los elfos. Varias elfas surgen de repente y tratan de seducirle con cánticos que hacen que la propia naturaleza quede encantada. Él se resiste, y se salva gracias al canto del gallo, que le despierta al amanecer rompiendo el hechizo.

Se creía que los elfos podían alterar e influir en el sueño de los humanos, e incluso dirigir sus pasos mientras sueñan, llevándolos hasta ventanas, balcones abiertos o precipicios, para que se arrojen al vacío. Así se explicaba el sonambulismo. Son los causantes asimismo de los malos sueños. La palabra inglesa *mare* significa «yegua», pero designa también a un ser que se sienta sobre el pecho de los

durmientes provocándoles pesadillas, *nightmares*, en inglés. En alemán es la *mahr*, personaje al que también se llama *nachtalb*, «elfo nocturno». Las mare, que en algunos lugares aparecen como mujeres delgadas, vestidas con camisón, largas uñas y cabellera negra y larga, se dedican a todo tipo de tropelías nocturnas. Podían, por ejemplo, enredar las crines del ganado y los cabellos de las personas que duermen enmarañándolos. A ellos y a las brujas se atribuía en toda Europa una enfermedad del cabello conocida como trenza polaca.

En otras ocasiones, la criatura no es un elfo sino un brujo que en trance se transforma en animal para actuar como uno de estos seres de pesadilla. La *Saga Eyrbyggja*, por ejemplo, nos habla de la bruja Geirrid, que podía adoptar la forma de un *marlíðendr* (marlidend), un «jinete nocturno», y en las leyes cristianas noruegas se castiga de forma explícita a toda aquella mujer que por las noches actúe como una mare y *cabalgue* a algún hombre durante el sueño, actividad que más adelante, como veremos, se atribuía a las brujas que habían pactado con Satanás. En la *Saga Ynglinga*, la reina Drifa de Finlandia se casa con el rey Vanlande de Uppsala. Vanlande se fue a guerrear, prometiendo que regresaría después de tres años, pero la reina Drifa se cansó de esperarle después de diez años y contrató los servicios de una poderosa völva llamada Huld para que le hiciera volver o acabara con su vida. Huld se puso a ello usando sus conocimientos de la magia seid. El rey Vanlande, que estaba en Uppsala, sintió unos deseos irresistibles de volver a Finlandia. Le aconsejaron que no fuera, y pese a que él sabía que lo que estaba sintiendo era algo provocado por alguna brujería finesa resolvió no ir. Se apoderó de él entonces una intensa somnolencia y se fue a dormir. Llevaba poco durmiendo cuando empezó a gritar que una mare le estaba pisoteando. Sus hombres trataron de proteger su cabeza, pero la criatura le pisaba los pies. Cuando trataron de proteger sus pies la mare aplastó su cabeza provocándole la muerte. No queda claro aquí si la mare es el espíritu de la bruja o alguna criatura élfica enviada por ella para provocar la muerte del rey.

## MAGIA CONTRA ELFOS Y OTRAS CRIATURAS DE PESADILLA

Se temía, y mucho, a estas criaturas. Franz Felix Adalbert Kuhn, un folclorista alemán del siglo XIX, recogió cerca de la ciudad alemana de Paderborn un encantamiento contra las pesadillas: «Aquí estoy tumbado para dormir; *ninguna pesadilla [Nachtmahr] me acosará* hasta que hayan atravesado todas las aguas *que fluyen sobre la tierra, y hayan*

*contado todas las estrellas* que se ven en el cielo. / Ayúdame Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo. ¡Amén!». Este tipo de entidades nocturnas recibe en alemán, especialmente en el sur, el nombre de *drude*. A partir del siglo XVI, también se utilizó esta palabra para designar a las brujas y a las mujeres que proyectan su espíritu durante la noche para aplastar a los durmientes, o a algún animal si no han podido llegar hasta un ser humano.

En Alemania, la versión masculina de la mare es el *alp*, cuyo nombre lo emparenta directamente con los elfos. En algunos lugares se cree que el alp es hijo de la mare, y que prefiere a las mujeres como víctimas. También puede causar enfermedades, pero su don más terrible es el de poder echar mal de ojo a sus víctimas. Aquel a quien el alp mira mal sufrirá enfermedades y desgracias. Las brujas pueden utilizar a los alp y enviarlos a sus enemigos para que les hagan daño. La magia popular ha ideado diferentes conjuros para resguardarse de estas criaturas que atacan durante el sueño. Se han encontrado talismanes de plomo en el sur de Dinamarca y el norte de Alemania que contienen oraciones contra ellos. Quizá el más popular de todos es el Münchener Nachtsegen, del siglo XIV, que incluye una oración contra el alp, la mare y las pesadillas en general: «Elfo grande o pequeño / no te quedarás más *hermana y padre del elfo* saldrás por la puerta *madre del duende, drude y mare,* ¡saldrás por el techo! *Que la mare no me oprima,* que el drude no me pellizque, *que la mare no me cabalgue* ¡Que la mare no me monte! / Elfo de nariz torcida, te prohíbo que soples».

Otros remedios populares son el uso de cruces, poner una escoba bajo la almohada, colgar herraduras en las patas de la cama o dejar los zapatos delante de uno en la cama para que, cuando la mare intente subirse, encuentre un obstáculo. También se recurre a dejar una luz encendida en el dormitorio, ya que de este modo no se atreverán a entrar. El alp se cuela en la habitación por las cerraduras y otros orificios similares, de modo que si estas se tapan cuando nos vamos a la cama, impediremos que entren mientras estamos dormidos. Si tenemos valor, podemos aprovechar este hecho para tratar de atrapar al alp, ya que debe salir por el mismo orificio que utilizó para entrar. Si tapamos dicho orificio cuando ya está dentro quedará atrapado en la habitación.

Cualquier tipo de trastorno que afectara tanto a seres humanos como al ganado y a los animales se atribuía a los elfos, entre ellos, algunas enfermedades mentales y de carácter nervioso, especialmente la epilepsia. Pero también algunas enfermedades somáticas, especialmente las de la piel. En Escandinavia, una enfermedad típica

de elfos era la *älvablåst*, «nube elfa», que consistía en irritaciones y erupciones de la piel. De hecho, se menciona a estas criaturas en tratados de medicina anglosajones como la causa de dichas enfermedades. Por ejemplo, entre los encantamientos anglosajones destinados a la salud hay uno contra la enfermedad del «elfo de agua», que produce ojos llorosos, aspecto enfermizo y uñas pálidas. Para enfermar a sus víctimas, los elfos disparaban proyectiles y flechas mágicas e invisibles. Al impactar estos *elfshots*, o disparos de elfo, provocaban, en las zonas donde se producía el impacto, dolores agudos, calambres y dolencias que hoy identificaríamos como reumatismo o artritis. Se creía que la punta de flecha o de lanza invisible se quedaba dentro de la herida y había que extraerla con remedios mágicos. Un texto inglés, escrito probablemente a fines del siglo X, llamado «Wið færstice», literalmente «Contra un dolor punzante», describe un remedio para los elfshots y las enfermedades provocadas por brujas y elfos. Nos ocuparemos de él cuando hablemos de magia y sanación. Esta creencia ha perdurado en algunos lugares hasta muy entrado el siglo XX.

En Inglaterra, cuando los campesinos encontraban flechas prehistóricas en el campo, creían que se trataba de proyectiles de elfos, duendes y hadas. Eran llamadas por esa razón *elf-arrows* o flechas de elfo. El que encontraba una la engarzaba en hilo de plata para utilizarla como eficacísimo amuleto contra la magia mala y la brujería. Una flecha anula a otra flecha… Un talismán popular en Escandinavia para protegerse de los dardos élficos era la llamada *alfkors* o cruz élfica. Se trata de un colgante con la forma de una cruz que debía forjarse durante tres noches seguidas con plata procedente de nueve piezas heredadas. Mejor si además había permanecido durante tres meses consecutivos sobre el altar de una iglesia. Otra variante de la cruz élfica, que aún se sigue usando, y que se graba en las casas y en todo tipo de objetos, es el pentagrama, la estrella de cinco puntas. En Alemania, el pentagrama, y a veces el hexagrama, es conocido como *drudenfuss*, «pie de drude», o *alpfuss*, «pie de alp». Su uso como talismán apotropaico contra elfos y criaturas dañinas fue muy popular en los siglos XVIII y XIX, en el Tirol y en Baviera. Otro amuleto protector es el *drudenstein*, «piedra de drude», que consiste en un guijarro con un orificio en el centro. Encontrar una de estas piedras era un buen augurio, y se colgaban en los establos para proteger al ganado, y también en las casas y sobre las cunas, para protegerse de elfos y pesadillas.

El culto a los elfos también se asocia con el de los antepasados. A finales de otoño, en la Escandinavia pagana, las mujeres de cada

granja eran las encargadas de organizar el álfablót, el sacrificio y la ofrenda a los elfos, preparando un rito que se celebraba de puertas para adentro, que involucraba solo a la familia, y en el que no podían participar los extraños. Nadie ajeno debía irrumpir en la casa en el momento del sagrado álfablót. Para entonces ya había terminado la cosecha, y las celebraciones incluían ritos de fertilidad y de culto a los antepasados. Durante los mismos, el jefe de la casa, cuando oficiaba, era llamado Ölvir, lo cual parece conectar al oficiante con Odín, y con la cerveza, elemento indispensable en toda ofrenda. Esa asociación con la fertilidad, en conjunción con su proverbial hermosura, debe de ser la causa de que los elfos se asocien con la lujuria, y de que incluso aparezcan mencionados en hechizos rúnicos de amor. Con el tiempo, el folclore popular acentuó el papel de los elfos como peligrosas criaturas seductoras, sobre todo de doncellas, a las que hechizan con sus encantos mágicos, a veces con fines espantosos. En una balada inglesa muy popular, «Lady Isabel y el Caballero Elfo», cada vez que el caballero toca su cuerno mágico, las mujeres que lo oyen quedan hechizadas y acuden a él seducidas por su magia. Cuando las tiene en su poder, les da muerte. En Holanda es el tema de la balada «Heer Halewijn», un elfo, peligroso mago, que atrae a las doncellas entonando una canción mágica que las subyuga. Luego las decapita o las transforma en piedra con un toque de su espada mágica. Este es un tema recurrente en una multitud de baladas europeas que parecen el antecedente directo del cuento de Barba Azul.

La gente élfica también puede tener relaciones carnales con los seres humanos, de las que pueden nacer seres híbridos que a menudo heredan parte del poder mágico de su padre o madre élficos. En la *Saga de Thidrek* un elfo deja embarazada a la reina Oday. El producto de esta unión es el héroe Hagen. En la *Saga del rey Hrolf Kraki* es un hombre, un rey llamado Helgi, el que fuerza a una elfa y la deja embarazada. Así nacerá una niña llamada Skuld, que por ser medio elfa, tiene habilidades mágicas especiales y domina el arte del seid. Skuld es invencible en la batalla, pues, además de poseer un ejército en el que también combaten elfos, es capaz de levantar a los guerreros muertos en combate para que sigan peleando.

Las elfas suelen aparecer vestidas de blanco. Por esa razón, en Holanda y Países Bajos, se las conoce como *witte wieven* o *wittewijven*, que hoy en día se traduce como «mujer blanca», pero que originalmente significaba «mujer sabia». La creencia en estas criaturas está atestiguada ya en el siglo VII, antes de la cristianización. Como ya sabemos, las mujeres que tenían conocimientos sobre hierbas para sanar y que ejercían como curanderas, así como aquellas que tenían el

don de la profecía y que actuaban como videntes, gozaban de prestigio y reputación. Cuando morían se celebraban ritos funerarios en sus lugares de enterramiento y se las honraba con sacrificios. Se creía que estas mujeres sabias se convertían en elfos y en espíritus tutelares a los que los vivos ofrendaban para pedirles ayuda contra las enfermedades y otros problemas cotidianos. La presencia del espíritu de la mujer blanca se manifestaba como una neblina que afloraba por encima de la tumba.

Por otra parte, el obispo Burcardo de Worms, en el siglo XI, menciona en su obra a las «mujeres del bosque», probablemente las mismas criaturas que reciben la denominación «gente de madera, gente del bosque, gente salvaje…». Es posible que el historiador romano Jordanes hablara ya de ellas en el siglo VI cuando se refiere a cierta «gente de madera». Se les llama también gente del musgo —*moss people* o *moss folk*, en inglés; *moosleute*, en alemán—. La gente del musgo puede enviar plagas y enfermedades, pero también sabe cómo curarlas y a veces ayuda cuando la enfermedad asola alguna comunidad. En tiempo de plagas se dice que las *holzfräulein*, las «señoras de la madera», aparecen para instruir a los humanos acerca de las propiedades curativas de las hierbas que acabarán con la enfermedad.

En Suecia, a la gente invisible del bosque se la llama *skogsrå*, «espíritus del bosque». Los machos de esta especie son denominados *huldu* o *huldrekall*; las hembras son denominadas *huldra*, y para mantenerlas contentas se les deja comida en los lugares donde supuestamente viven. Estas ofrendas de comida a las criaturas invisibles son, sin duda, una pervivencia de los sacrificios y ofrendas que se hacían en otro tiempo antes de la cristianización. Dado su carácter próximo a lo demoníaco, según el punto de vista cristiano, para repelerlos solía usarse fuego, agua bendita o la propia Biblia. Si un hombre tiene relaciones con una de estas mujeres del bosque se vuelve taciturno, temeroso y melancólico, pues su pensamiento está con ella. Obsesionado, volverá una y otra vez al lugar donde la encontró hasta que, exhausto, no sea capaz de cumplir como es debido. Y entonces su vida peligrará. En la región sueca de Småland creen que una forma de liberarse de este estado de obsesión es quitarse la camisa y rezar un padrenuestro. Otra forma de romper el hechizo es contemplar el hueco que tienen las huldra en la espalda, o cubrirse con ramas de matacabras (*Daphne mezereum*) y de valeriana (*Valeriana officinalis*). Ella se dará la vuelta y él podrá contemplar el hueco de su espalda y romper así el hechizo. Generalmente, el hombre seducido suele ser un cazador, que al mantener relaciones con el

espíritu se verá recompensado con buena suerte en sus expediciones de caza. Sin embargo, no se debe ser infiel a una doncella del bosque, porque buscará la forma de vengarse y no es difícil sufrir un accidente mientras se está de caza.

Por su nombre, las huldra parecen estar relacionadas con un personaje del folclore alemán muy popular, *Frau Holda*, «la señora Holda», cuyo nombre parece derivar de una palabra que significa «amable». Frau Holle, la señora Nieve, hace acto de presencia sobre todo en Navidad. Es la patrona de los oficios y artes de las mujeres, especialmente del arte de hilar y del manejo de la rueca, instrumentos siempre vinculados a la magia femenina. Hay escritos del siglo X que mencionan ya a una tal Vrouw Bercht, un espíritu femenino vestido de blanco vinculado al arte de hilar. Con la cristianización se intentó asociar a Frau Holle con el diablo y las brujas. Ya en el siglo XI era presentada como una bruja, la bruja Holda, que volaba sobre el huso o la rueca, liderando una caterva de brujas montadas como ella en las herramientas de hilar. En los siglos XV y XVI, eran habituales los sermones en los que se denigraba su culto como diabólico, señal de que aún se le hacían ofrendas. En el siglo XVI, el humanista y reformista protestante alemán Erasmo Alberus mencionó en su obra a una legión de mujeres armadas con hoces, seguidoras de Frau Holda.

Probablemente debido a que la palabra *elfo* acabó adquiriendo un matiz ofensivo, surgieron otras para designar a la gente del bosque. En el folclore escandinavo, islandés y feroés se menciona a los *vittra*, gente invisible que habita en ciertos parajes y casas deshabitadas. Estos lugares están considerados como *álagablettur*, lugares encantados. Al igual que sus vecinos humanos, tienen sus granjas y su ganado, invisibles como ellos. Pero se les puede oír. En Islandia y en las islas Feroe a la gente invisible se la llama también *huldufólk*, la «gente secreta», palabra que se popularizó en el siglo XIX para sustituir a la voz *álfar*, que designa a los elfos. Hay autores que sugieren que en realidad se trata de dos tipos de seres diferentes, pero que, al final, con del devenir del tiempo, se han confundido. Los elfos serían el pueblo invisible en el que creían los colonos noruegos, mientras que los huldufólk serían seres feéricos más acordes con las creencias célticas de los criados irlandeses que los noruegos llevaron a la isla.

Se tiene tanto cuidado en Islandia de no molestarlos que en más de una ocasión se ha desviado el trazado de alguna carretera para evitar dañar sus hogares. No hacerlo así supone exponerse a sus represalias, que pueden venir en forma de enfermedades, accidentes… En tiempos paganos, e incluso después, tras la cristianización, algunas personas afirmaban poder ver a los espíritus que habitaban en rocas, bosques y

cascadas; les ofrecían sacrificios y decían tener trato con la gente invisible y recibir de ellos buenos consejos, conocimientos de magia y otros saberes útiles. La popularidad del trato y el culto con la gente invisible queda patente en un texto islandés del siglo XIV, el «Libro de Haukr», en el que un obispo recrimina a algunas mujeres que lleven ofrendas para los landvættir, que dejan en rocas y en sus fisuras con el objeto de que la gente subterránea traiga prosperidad a su hogar. Todavía hoy existen personas en Islandia que afirman tener el don de ver a la gente invisible. La creencia en los elfos está tan viva en este país que no es raro que la población sueñe con la gente oculta.

La creencia en seres invisibles, que viven en las rocas y en lugares subterráneos, y a los que se conoce desde antiguo con el nombre genérico de *landvættir*, «espíritus de la tierra», fue llevada por los colonos noruegos hasta Islandia. Cuando el barco de un navegante nórdico se acercaba a tierra, era costumbre quitar el mascarón de proa, el *húsanotra*, para no asustar a los landvættir que vivían en aquella tierra. De hecho, los mascarones de proa solían emplearse en los barcos de guerra, y se construían con la intención de asustar a los espíritus protectores de la tierra sobre la que se iba a dar un golpe militar, además de mantener alejados a los espíritus malignos del mar. Según el *Landnámabók* (Libro de los Asentamientos), la ley islandesa prohibía que los barcos se acercaran a la costa mostrando mascarones de proa que llevaran talladas cabezas de dragón con la boca abierta, ya que podían espantar a los espíritus protectores de la tierra. En un pasaje del mismo libro, uno de los colonos, Bjorn (Biorn), sueña con un *bergbúi*, «habitante de las rocas», que le ofrece asociarse con él. El colono sueña que acepta el acuerdo. Poco después, un macho cabrío aparece en sus tierras y se une a su rebaño de cabras. A partir de ese momento, su rebaño crece de una forma tan rápida que sus vecinos empiezan a llamarle Bjorn la Cabra. La gente que tenía el don de la segunda vista, aquellos que podían ver al pueblo invisible, afirmaban que la gente que habitaba en las rocas seguía a Bjorn cuando iba a la asamblea, y que también seguían a sus hermanos cuando se iban de caza o de pesca.

## ENANOS, GENIOS DEL AGUA Y OTROS MAGOS INVISIBLES

Svartálfaheim era el mundo que los elfos negros comparten con los enanos, los *dvergar*. No está muy claro si en tiempos antiguos, antes de la cristianización, se les consideraba seres de pequeño tamaño, o si por el contrario tenían tallas similares a las de los hombres. De hecho,

entre sus poderes mágicos está el de cambiar de forma, y por lo tanto el de presentarse con el tamaño que les apetezca. Su cabello es negro y su piel excesivamente blanca, de aspecto casi cadavérico, ya que rehúyen el sol, cuya luz, igual que les ocurre a los troll, les es mortal; si incide sobre ellos los convierte en piedra. La magia no les es ajena en absoluto. Poseen una capucha, capa de niebla o manto de invisibilidad, el *tarnkappe*, con la que se cubren cuando no quieren ser vistos. Sus conocimientos mágicos les permiten, entre otras cosas, leer el pensamiento y ver el futuro. No son particularmente hermosos, de modo que seducen a las mujeres con sus riquezas y joyas. Como el resto de los seres que pueblan la naturaleza, también pueden causar enfermedades ligadas al sueño. Eso parece desprenderse del texto de un viejo encantamiento anglosajón llamado Wið Dweorh, «contra el enano», empleado contra trastornos del sueño.

En ese texto magnífico de la *Edda Poética* que es «La Profecía de la Vidente» (la Völuspá), la völva o vidente le dice a Odín que hay tres enanos, cada uno de los cuales lidera a un grupo diferente de estas criaturas. El primero y mayor de ellos es Mótsognir, «Rugido feroz», que vive en el Niðavellir (Nidavelir), los «campos oscuros». Le sigue Durin, que nació después de Mótsognir. El más joven es Dvalin, que fue el que introdujo el uso de las runas entre los enanos. Así, mientras los elfos son hábiles con la magia seid, los enanos manejan con habilidad la magia rúnica. Los nombres de los dos últimos enanos, Durin y Dvalin, significan «durmiente». Ambos aparecen en un conjunto de historias protagonizadas por la espada mágica *Tyrfing*. Una de ellas es la *Saga Hervarar*, que por cierto inspiró a Tolkien muchos tópicos de su obra. Cierto rey llamado Svafrlami consiguió atrapar a Durin y Dvalin cuando emergieron de la roca en la que tenían su morada. A cambio de su libertad, les exigió que forjaran a *Tyrfing*, «Segadora», una espada mágica que nunca errara su golpe, jamás se oxidara, y que fuera capaz de cortar la piedra y el metal. Pero, una vez terminada, los enanos la maldijeron en voz alta para que causara terribles males. Cada vez que fuera sacada de su funda mataría a un hombre, y el propio Svafrlami sería su víctima en un día fatal. Svafrlami, furioso al oír aquello, trató de matar con la espada a Dvalin, pero el enano escapó internándose en la roca y la espada quedó clavada en la piedra.

No debemos olvidar a los genios del agua, a los que a menudo se les hacían ofrendas en ríos, cascadas y mares, invocándolos en ceremonias mágicas o religiosas para pedirles dones. El rumor del agua es como una melodía sobrenatural que parece hablar a los que saben escuchar. Recordemos aquellas adivinas que, según Plutarco,

veían presagios en los remolinos y en el ruido que hacía el agua. El agua cuenta sus secretos a los videntes. De forma genérica, a los espíritus de los lagos y las corrientes de agua se les conoce en sueco como *sjörå* (joeroa), «rå del lago». Los espíritus femeninos del agua son las *sjöfru* (joef-ru), «dueña del lago», mientras que los masculinos se engloban bajo la denominación general de *wasserman*, «hombre de agua». En el folclore escandinavo las corrientes de agua, los lagos, las cascadas y ríos son la morada del *näck*, *näkki*, *nøkk* o *neck*. En Escandinavia es el *fossegrim*, «hombre de la cascada»; el *strömkarl*, «hombre del río» en sueco. Los neck son músicos extraordinarios. Su música integra a la perfección los sonidos del agua, del viento y del bosque. Es la música grandiosa y sublime de la naturaleza. Con su violín entonan maravillosas melodías que atraen a los seres humanos al fondo del lago.

Una fórmula mágica popular afirma que se puede convencer al neck para que enseñe su música arrojándole al agua, como ofrenda, tres gotas de sangre, un animal negro, algo del licor conocido como *brännvin* —una especie de vodka sueco— y rapé. En Suecia, se emplea un rito similar para pedirle a un fossegrim que nos instruya sobre los misterios de su arte. En este caso hay que hacerle una ofrenda de carne un jueves por la noche. La ofrenda consiste en un macho cabrío cuya cabeza se orientará hacia la cascada donde vive, o bien, en una cantidad de cordero ahumado que debe haber sido robado de algún almacén durante cuatro jueves seguidos. Si hay poca carne y mucho hueso, el genio acuático solo enseñará al aspirante a músico a afinar el violín, pero, si el regalo le satisface, tomará las manos del estudiante y hará que se desplacen sobre las cuerdas del violín hasta que los dedos sangren. Después, el alumno se habrá convertido en un maestro del violín, en un mago de la música capaz de hacer bailar a los árboles y de detener el agua de las cascadas. Se dice que algunos violinistas famosos aprendieron así su arte. La música ejecutada por uno de estos maestros del violín, que han aprendido de un fossegrim, puede estar tan hechizada y cargada de magia, que puede volver loco al virtuoso obligándole a no parar de tocar. La gente que le escucha puede sentir el irrefrenable deseo de bailar, y no podrá detenerse hasta que alguien destruya el violín o corte las cuerdas.

Ciertas ceremonias mágicas también permiten invocarlos con el fin de pactar con ellos y obtener buena pesca. Según un viejo cuento, un pescador, acuciado por la poca pesca que hacía en el lago y la necesidad de alimentar a su familia, hizo un trato con el neck del lago donde vivía. A cambio de pesca abundante diaria, le entregaría a su hija cuando esta tuviera dieciocho años. Llegó el día y la muchacha

descendió al lago, pero le dijo al neck que no la tendría sino muerta. Sacó un cuchillo, lo clavó en su pecho y cayó fulminada. Por eso algunos nenúfares de río, dicen, tienen flores rojas. En el río Odense, en Dinamarca, se dice que vive un neck que exige un tributo de un ahogado al año. Si no lo obtiene, el río se desborda causando todo tipo de daños. Uno se pregunta si esta creencia no es un antiguo recuerdo de los antiguos sacrificios humanos que se ofrecían a los pantanos.

Restos de cultos paganos a deidades lares, asociadas al hogar y la familia parecen haber sobrevivido en los cuentos sobre espíritus familiares o domésticos, que ayudan en las tareas agrícolas o domésticas. Hay escritos del siglo XIII que aseguran que existían todavía este tipo de ritos en Alemania. Los campesinos tallaban en madera pequeños ídolos o figuras que quizá representaban a antiguas deidades lares, como los *cofgodas* de la mitología anglosajona, divinidades protectoras del hogar. Según Jacob Grimm se puede rastrear esta costumbre, tolerada en tiempos cristianos, hasta la época romana. Las efigies se realizaban en madera de boj, de cera o incluso con raíz de mandrágora. Se tallaban con una altura de entre 30 y 60 cm y se las vestía con ropas coloridas.

En muchos lugares se pensaba que el genio tutelar de una familia vivía bajo las raíces de algún gran árbol en el patio de la granja. En Suecia, a este árbol se le llamaba *vårdträd*, y de alguna manera era el responsable de la buena suerte y la prosperidad de la granja, de modo que se le cuidaba especialmente. Romper una rama del árbol, por pequeña que fuera, se consideraba una ofensa grave. A menudo se trata de un abeto, pero puede ser un tilo, un olmo, un arce, un nogal, un roble, un serbal, un castaño, un abedul… Los dueños de la granja ofrecían sacrificios al árbol y a su espíritu guardián cuando alguien de la casa, o el ganado, enfermaba o había sufrido algún accidente. La conexión con el axis mundi, el árbol sagrado que une los mundos, el Yggdrasil, parece evidente. Ya hemos visto que en las creencias antiguas algunos árboles eran sagrados. Por ejemplo, en Escania, al sur de Suecia, los saúcos eran contemplados como árboles de sanación. No se debe perturbar de ningún modo a uno de estos árboles sagrados, y menos vertiendo cerca de él el contenido de orinales. En menor medida, los árboles frutales también tenían fama de ser árboles de sanación que había que cuidar y respetar. Era habitual, por ejemplo, verter cerveza, o leche, sobre sus raíces todos los jueves, día favorito de la magia nórdica, así como cuando la gente de la granja se iba de vacaciones.

# LA NATURALEZA DEL PODER MÁGICO

Debido a que entre los germanos no existían dogmas religiosos ni complejos colegios sacerdotales, sino una visión profundamente animista basada en la eficacia de los ritos, resulta difícil separar la magia de la religión. El rito, el sacrificio, es un acto de culto, pero también participa de la naturaleza del encantamiento. La magia es una potencia abstracta que subyace en los entresijos del mundo. El poder mágico se acumula, se gana, se pierde… Una de las manifestaciones de esa magia es lo que en muchas sagas es denominado como «buena suerte». Hay individuos que tienen buena suerte de una forma implícita, como si algo misterioso los protegiera, aunque esta puede aumentar o disminuir a lo largo de la vida. Por muy hábil que sea uno, no tiene sentido enfrentarse a alguien que tiene mejor suerte. Los textos están llenos de ejemplos de vikingos y guerreros llenos de valor y autoconfianza que evitan el combate cuando consideran que su adversario está protegido por su buena suerte. Esta forma de entender la suerte personal como una especie de poder invisible me recuerda a conceptos como el de la *baraka* —una especie de fuerza divina, de carisma, propia del islam— y otros parecidos en otras muchas culturas, como el *sicun* de los indios lakota (sioux), una especie de poder sagrado que puede acrecentarse o disminuir.

Los textos y sagas islandesas que han llegado hasta nosotros utilizan diferentes términos para referirse a los hombres y mujeres que tenían algún poder o habían adquirido por propio esfuerzo conocimientos de magia de algún tipo. Uno de ellos es *fjolkunning* (fiolkuning), que significa «gente de conocimiento», con un significado muy similar al del anglosajón *wicce* o «mujer sabia», de la que deriva el actual *witch*, «bruja» en inglés. En islandés el término asociado es *fjölkyngi* (fiolkingi), que a menudo se traduce como brujería. Este calificativo se aplica también a las völva o *vala*, «las que llevan cayado». En plural se las denomina *vǫlur* o *völvur*. El término *spákona*, «mujer que ve», se reserva para las videntes y profetisas, mujeres que practican el *spá* o visión. Por otra parte, podemos encontrarnos

también en la literatura éddica con la palabra *seiðkona* (seidkona), «mujer que practica el seid» —un tipo de magia del que nos ocuparemos en breve—, y con *seiðmaðr* (seidmad), o *seiðmen* (seidmen), que designa a los hombres que practican el seid.Términos similares en las sagas islandesas son *margkunning*, «hábil en la ciencia», y *fornfrod*, «mujer experta en conocimientos antiguos». En nórdico antiguo la palabra *rætta* describe a un hechicero. Es una palabra con connotaciones negativas que define a alguien que está proscrito y es un fuera de la ley. La palabra *troll*, por otra parte, ha servido tanto para designar a las criaturas del folclore similares a los gigantes como para todas aquellas criaturas sobrenaturales con poderes mágicos peligrosos. De ahí que haya servido también para designar a los hechiceros. Entre los suecos se emplea la palabra *trolleri*, y *trolderi* entre los daneses, para designar a la magia dañina. La palabra *trolldom*, *troldom* en danés, por otra parte, es sinónimo de brujería, y se designa con la palabra *trollskpr* a las brujas. Palabras relacionadas para describir a magos y hechiceros masculinos son *trollsk* o *trollkarl*, en sueco, y *troldmand* en danés. Más adelante, en un capítulo dedicado a las runas, veremos cómo se denominaba a aquellos que eran expertos en grabarlas.

## MAGIA Y CHAMANISMO

El chamanismo no es una religión. Aunque algunos antropólogos sean actualmente muy críticos con su trabajo, Mircea Eliade lo definió, y creo que con acierto, como «la técnica del éxtasis». Lo que caracteriza al chamán es su habilidad para lograr que su conciencia abandone su cuerpo para vagar entre los diferentes mundos, interactuando con dioses y espíritus. El éxtasis chamánico se consigue con diferentes métodos que incluyen danza, técnicas de respiración, vigilia, ayunos, el consumo de enteógenos, *etc.* El chamanismo es algo todavía muy presente en Siberia y Asia Central. Las tribus nómadas que entraron en contacto con los pueblos germanos en el este de Europa, así como los pueblos ugrofineses, asentados en el norte de Escandinavia y en el Báltico, parecen haber sido los responsables de que algunos aspectos del chamanismo asiático se hayan introducido en los sistemas mágicos de los pueblos germanos. En el norte de Escandinavia, los lapones —o *sami*, como ellos mismos se denominan— han sido activos practicantes del chamanismo hasta fecha tan reciente como el siglo XIX, cuando las persecuciones de los pastores protestantes acabaron prácticamente con lo que ellos consideraban como prácticas supersticiosas y diabólicas. Para sus vecinos escandinavos los chamanes lapones eran poderosos y

temidos brujos.



Tambor sami empleado en ceremonias chamánicas. Museo Nórdico de Estocolmo.

En la *Historia Norwegiæ*, escrita por un monje anónimo del siglo XII o XIII, se nos narra una sesión de chamanismo realizada por lapones delante de comerciantes noruegos. La anfitriona que recibía a los noruegos estaba sentada a la mesa cuando, de repente, cayó muerta. Los lapones dijeron que no estaba muerta, sino que su alma *(gandi)* había sido raptada por la de unos enemigos. Un chamán extendió un paño bajo el cual se preparó para sus conjuros mágicos. Con las manos extendidas levantó un tambor cubierto con imágenes de ballenas, renos con arneses, esquís, un bote con remos… Estos dibujos son las formas en que su gandi viajaría a través de tierras remotas. Bailó durante mucho tiempo y cayó echando espuma por la boca. Al poco su vientre reventó y murió. Otro chamán sustituyó a este y realizó las mismas operaciones hasta que la anfitriona se levantó. Según el segundo chamán el primero había muerto porque, mientras viajaba en forma de ballena, el enemigo se había presentado ante él tomando la forma de unas estacas con las que le había perforado el vientre. Sin duda esto tuvo que impresionar, y mucho, a los visitantes noruegos.

Ya hemos visto rasgos chamánicos en la figura de Odín, el dios mago por excelencia. Para llegar a serlo, el chamán, que normalmente comienza su vocación desde muy pequeño, atraviesa en algún momento de su vida una crisis que sacude todo su edificio psíquico. A menudo enferma y cae en un coma en el que ve de manera muy vívida cómo los espíritus de las enfermedades le desgarran, le desmiembran y le dan muerte para acabar renaciendo como un hombre nuevo, sabio y poderoso, un chamán. Es una muerte iniciática. El chamán muere cada vez que entra en éxtasis y su alma le abandona, y todo ello requiere autosacrificio. Es justo lo que hace Odín, que se autoinmola, como ya vimos, colgado del Ygdrassil durante nueve días y nueve noches, atravesado por su propia lanza. Cuando regresa lo hace con el conocimiento de las runas. El sacrificio de su ojo en la fuente de Mímir para obtener sabiduría bebiendo de sus aguas recuerda también, muy de cerca, a ciertas prácticas chamánicas que incluyen la automutilación. Su propio nombre se vincula, como ya vimos también, con conceptos como videncia y éxtasis. El chamán baila y canta en un estado de frenesí, de furor sagrado, y ese furor vehemente también forma parte de los significados asociados al nombre del dios.

A semejanza del chamán, cuyo cuerpo permanece inerte mientras su conciencia viaja lejos para aprender cosas de los entes con los que interactúa, la *Saga Ynglinga* refiere cómo Odín realiza largos viajes de los que vuelve con nuevos conocimientos. El espíritu del chamán viaja en forma de animal, o bien incorpora su conciencia en el cuerpo de algún animal real. Odín también cambia de forma a voluntad. Así lo afirma la *Saga Ynglinga*: «Cuando Ódinn quería cambiar de apariencia, dejaba su cuerpo en tierra, como dormido o muerto, y él mismo se tornaba pájaro o animal salvaje, pez o serpiente. Para sus asuntos, o los ajenos, podía llegar en un abrir y cerrar de ojos a comarcas lejanas. Por añadidura, sin más que su palabra, podía extinguir el fuego y aplacar el mar y hacer que los vientos soplasen donde él quisiera» (Dumézil, 1973: 44).

Hay muchos ejemplos de este viaje del alma externada fuera del cuerpo en la literatura de los pueblos germanos. Según la *Historia de los Longobardos*, escrita en el siglo VIII por Pablo el Diácono, el rey franco Gontrán se quedó dormido durante una cacería sobre las piernas de uno de sus guerreros. El hombre vio que de la boca abierta del rey salió un animal, algo parecido a una pequeña serpiente, que se dirigió a un arroyo cercano. Pensando que querría pasar al otro lado, tomó su espada y la puso entre ambas orillas. La serpiente pudo así pasar y desapareció entre la maleza. Pasado un tiempo, el animal emergió de nuevo de entre la hierba y deshizo el camino para volver a

introducirse en la boca de Gontrán. Poco después, el rey despertó y relató que había tenido un extraño sueño en el que cruzaba un puente de hierro y que al otro lado llegó a una caverna donde había un gran tesoro. Se dirigió hasta el lugar que había soñado y, tras cavar, encontró el tesoro. Esta historia, con personajes y animalillos diferentes (pájaros, arañas, comadrejas, moscas…), se hizo muy popular en la Edad Media. Era corriente pensar que el alma escapaba de los durmientes en forma de ratoncillo. Si, después de sus correrías, este ratón no encontraba el cuerpo para volver a introducirse en él, se decía que quedaba *musetot*, muerto como un ratón, rígido como un cadáver.

Islandeses y noruegos creían en la existencia de los *eigi eihamir*, hombres que podían tomar otros cuerpos. El segundo cuerpo era llamado *hamr*. Al transformarse se convertían en un *hamrammur*, alguien que sumaba su fuerza a la del animal en el que se habían transformado. Entonces sentían los instintos del animal y podían dejarse llevar por ellos sin perder la conciencia de sí mismos. Había diferentes formas de transformarse. Una de ellas consistía en cubrirse con una piel del animal; el sujeto creía entonces que se había convertido en dicho animal. Otra forma, más acorde con el éxtasis chamánico, era un trance o sueño en que el cuerpo quedaba inerte y el alma entraba en el segundo cuerpo, que podía ser el de un animal real dirigido por la voluntad del mago. Por último, existía la posibilidad de utilizar un conjuro que en realidad no le transformaba, sino que hacía creer a los otros, por una especie de sugestión similar a la hipnosis, que había asumido la segunda forma. Siempre hay algo que delata a la persona que se ha transformado: sus ojos, que siguen siendo humanos. Recordemos cómo el gigante Geirrod, al ver los ojos de un halcón, se dio cuenta de que era alguien disfrazado; se trataba de Loki, transformado gracias al vestido de halcón de la diosa Frigg que llevaba puesto. A veces se cree que la segunda forma es invisible, aunque material. En cualquier caso, lo que le ocurre a esta incide en la primera, de modo que si el animal resulta herido mientras el brujo está transformado, las mismas heridas aparecerán en su cuerpo de hombre. Algo que puede comprometer seriamente la vida o la salud del que se convierte es que sea interrumpido mientras se encuentra en trance. Si eso ocurre puede darse el caso de que su alma no pueda regresar.

Las transformaciones en animales son corrientes en la mitología, entre los dioses, como hemos visto, pero también la protagonizan seres humanos en las sagas. En la *Saga de Kormak*, el protagonista lanzó su arpón, desde su barco, sobre una morsa. El animal se hundía

en el mar, y la tripulación creyó reconocer en los ojos de la morsa la mirada de una bruja llamada Thorveig. La mujer enfermó poco después y murió, y la gente lo atribuyó al golpe del arpón. El *Landnámabók* (Libro de los Asentamientos) también nos da un ejemplo de cambio de forma entre dos rivales islandeses, Dufthak y Storolf. Ambos eran hombres fuertes, y en una ocasión discutieron por quién tenía derecho de pastoreo sobre ciertas tierras. Durante la noche, un hombre vio cómo del lugar donde vivía Dufthak surgía un toro, mientras que un gran oso llegaba desde donde vivía Storolf. Ambos se encontraron y pelearon, aunque el oso se llevó la mejor parte. Al día siguiente, había un enorme surco donde habían combatido y la tierra estaba revuelta. Ambos hombres estaban heridos. El texto sugiere que los dos contrincantes habían peleado tomando cada uno la forma de un animal.

La *Saga Völsunga* está llena de estas transformaciones mágicas. Recordemos aquel pasaje en el que Odín se presentó en un banquete y clavó la espada *Gram*, hasta la empuñadura, en una de las columnas del salón. Solo Sigmund consiguió extraerla. La espada, reforjada, acabaría en manos de su descendiente, Sigurd. Pues bien, la hermana de Sigurd, Signý, se casó con Siggeir, uno de los caudillos vikingos que estaban presentes en el salón y que no consiguió sacar la espada. Siggeir se ofreció a comprarle la espada a Sigurd por tres veces su valor, pero Sigurd se burló de él, y Siggeir, ofendido, planeó vengarse. En una emboscada capturó a Sigurd y a sus nueve hermanos. La madre del vengativo Siggeir se convertía en loba cada noche y devoraba a uno de ellos. El único que quedaba con vida era Sigurd. Su hermana Signý le explicó cómo podía acabar con la bruja. Debía embadurnarse la cara y la boca con miel, y cuando se acercara a lamerle él debía arrancarle la lengua con los dientes para matarla. Así lo hizo, y Siggeir envió a los dos hijos que había tenido con Signý a que mataran a Sigurd, pero ambos murieron en el intento. Llena de dolor, para vengarse de su marido, Signý, la hermana de Sigurd, intercambió su forma con la de una völva, una hechicera. La völva, que en realidad era Signý, pasó tres noches incestuosas con Sigurd. Así dio a luz a Sinfjötli, que junto a su padre Sigurd daría muerte a Siggeir para consumar la venganza de la familia.

Cuando aún era demasiado joven, Sigurd llegó a preguntarse si Sinfjötli sería capaz de vengar a la familia. En verano se lo llevó al bosque y mataron a varios hombres para robarles. Sigurd comprobó que el muchacho era valeroso. Llegaron a una casa donde vieron a dos hombres durmiendo con grandes anillos de oro. Sobre ellos pendía una piel de lobo, así que dedujeron que eran brujos capaces de

transformarse. Cuando alguien se ponía una de esas pieles, se convertía en lobo, y no salía de su segunda forma hasta pasada una decena de días. Sigurd y Sinfjötli se las echaron encima, e inmediatamente se transformaron en lobos y aullaron. Salieron de nuevo al bosque y decidieron separarse para probar su fuerza con su nueva forma. Decidieron que si uno de ellos se encontraba con más de siete hombres aullaría para que el otro acudiera en su ayuda. Sigurd se encontró con varios hombres, aulló, y Sinfjötli apareció y los mató. Luego se separaron otra vez. Sinfjötli se encontró con once hombres, pero se sentía tan seguro de sí mismo que los mató a todos sin ayuda. Después, cansado, se echó a la sombra de un roble. Allí lo encontró Sigurd y le reprochó que no le hubiera llamado. Pero el muchacho respondió que para qué iba a llamarle por solo once hombres.

Hay otros muchos ejemplos en las sagas de brujos que se transforman en animales. Uno de estos casos lo encontramos en la *Saga Heimskringla*. El rey Harold de Noruega decidió recurrir a un brujo para que realizara un viaje mágico y espiara a sus rivales islandeses. El brujo se convirtió en ballena y nadó hasta allí. Cuando entrevió tierra islandesa se dirigió al noroeste y vio que, sobre toda la tierra, las montañas y los valles habitaba una enorme cantidad de landvættir, los espíritus protectores de la tierra. Eran de todas las formas y tamaños. Se internó por un fiordo en Vopnafjörður y vio pasar por encima del valle un gigantesco dragón seguido de innumerables serpientes, lagartos y ranas que escupían veneno. Después se dirigió al oeste, hasta Eyjafjörður. Allí se le encaró un pájaro gigantesco. Los extremos de sus alas tocaban las laderas del fiordo. Otras aves de diferentes tamaños la seguían. Después se dirigió hacia un fiordo del sur, y al internarse vio un enorme toro que se adentró en el agua bramando de manera espantosa. Le seguían muchos otros landvættir. Continuó hasta Vikarsskeið, y allí se topó con un gigante de piedra que portaba una vara de hierro y cuya cabeza se veía por encima de las cumbres de las montañas. Otros gigantes le seguían. Por fin, se dirigió al este, pero allí no había más que arena. Por cierto, todavía hoy estos cuatro landvættir, espíritus de la tierra, están considerados como los espíritus guardianes que protegen los cuatro cuartos de Islandia. El dragón, Dreki, en el este; el águila, Gammur, en el norte; el toro, Griðungur (Gridungur), en el oeste, y el gigante, Bergrisi, en el sur. Los cuatro están presentes en el escudo de Islandia.

El alma que sale del cuerpo del brujo en forma de animal recuerda mucho al concepto germánico de *fylgja* (filgia), «acompañante», una especie de entidad sobrenatural a la que cada persona está ligada.

Otros proponen que quizá signifique placenta, lo cual nos remite a la idea de que la fylgja acompaña a la persona desde su nacimiento. Aunque pueden aparecer en forma humana, lo habitual es que se manifieste, ya sea en sueños o físicamente, como un animal, que se suele dejar ver cuando nace el niño, o que se come la placenta cuando este ha nacido. El tipo de animal determina el carácter y la naturaleza de la persona. Bueyes, cabras o jabalíes serían los espíritus animales de los más pacíficos. Animales más activos como el zorro o el lobo, el ciervo, el oso, el águila, el halcón o la serpiente, corresponden a personas de temperamento más enérgico. Un zorro, por ejemplo, debido a su astucia y rapidez, puede ser el acompañante o fylgja de un hechicero. Alguien belicoso, por ejemplo un guerrero, estará mejor representado por un oso o un lobo. Una persona puede tener más de una, lo cual la hace especialmente poderosa. Y, si sabe cómo, puede enviarlas hasta sus enemigos para estorbarles o adormilarlos.

Las apariciones en sueños, o incluso en la vida real, de alguna fylgja son corrientes en sagas como la de Egil Skalagrimsson, en la que tanto el protagonista, Egil, como su padre tienen la facultad de convertirse en lobo o en oso. Encontrarse en la vida real con la propia fylgja era nefasto, pues anunciaba la propia muerte, del mismo modo que el guerrero que durante el combate ve a una valkiria sabe que va a morir. De hecho, a veces se relacionan ambas figuras, fylgja y valkiria, como si fueran una entidad común. En la *Saga de Gísla Súrssonar*, el protagonista, Gísla, sueña continuamente con dos mujeres, una buena y otra mala, que intentan convencerle y aconsejarle cuando tiene que tomar alguna decisión. Una de ellas le incita para que actúe de la forma correcta; la otra le empuja a tomar malas decisiones.

Todo ello recuerda muy de cerca a la figura del *doppelgänger*, «doble errante», el doble exacto de una persona. Encontrarse con el propio doppelgänger trae mala suerte y es el anuncio de la propia muerte. A veces se le describe como una especie de gemelo sobrenatural de carácter maléfico. Es bien conocido, porque así lo dejó escrito en su autobiografía, que el gran poeta alemán Goethe se cruzó con su propio doble mientras montaba a caballo. Otro caso similar lo protagonizó John Donne (1572-1631), que habría visto al doble de su esposa en París, en 1612, mientras esta estaba dando a luz a la hija de ambos. Eso al menos afirmaba su amigo, el escritor inglés Izaak Walton. El concepto del doppelgänger, aunque no sea idéntico ni tenga los tintes siniestros de este, recuerda también al de *vardøger*, «espíritu guardián», que a menudo se vincula también con la figura de la fylgja. Se trata de una especie de fantasma idéntico al de alguien

vivo, un doble espectral que camina igual, incluso huele y tiene la misma voz que él, y que hace o dice, ante testigos, las mismas cosas que la persona hará físicamente en un futuro, como una premonición de lo que va a pasar.

En Suecia el espíritu guardián que acompaña a cada persona desde su nacimiento hasta su muerte recibe el nombre de *vord* (vǫrðr), «guardián», o *valle*. La creencia en el vord ha sobrevivido en el folclore escandinavo, y con la cristianización acabó siendo identificado con la buena y la mala conciencia. A veces, se manifestaba como una persona de apariencia idéntica a la de su protegido, o como una pequeña luz. Cuando uno ve al vord de otro, nota una sensación extraña, una especie de hormigueo que se siente sobre la mano o sobre la nariz. Cuando alguien iba a aparecer en algún sitio, las personas sensibles a este tipo de apariciones podían percibir primero la llegada de su vord, antes de que llegara la persona física. El vord de una persona muerta puede manifestarse como un fantasma y causa inquietud en aquellos que lo perciben. Esta creencia acabó derivando en la de los ángeles guardianes, o ángeles blancos, que tienen el mismo cometido desde la perspectiva cristiana. Cada persona tiene a su lado un ángel blanco que la cuida durante su vida. En muchos cuentos el protagonista le pide algo a su ángel blanco, pero este no se lo concede. Lo que parece negligencia por parte del ángel acaba teniendo su razón de ser, porque si se hubiera cumplido el deseo de su protegido habría tenido consecuencias fatales para él.

Cuando la entidad sobrenatural que acompaña a una persona toma la forma de una mujer, se trata de una *ætt,* entidad asociada no a un solo individuo, sino a todo un clan o una familia. Un concepto semejante a este es el de la *hamingja* (hamingia), «felicidad», una especie de hada madrina o norna que decidía el destino y la buena suerte de la persona a la que acompañaba, y que podía presentarse en sueños con forma de animal. La hamingja protegía a su portador y cuando este moría pasaba a un familiar querido, y así de una generación a otra. Alguien podía dejar su hamingja a otro para que le protegiera. Por ejemplo, el jefe vikingo islandés Hjalti Skeggiason (Hialti Skegiason), pese a que se había cristianizado y pretendía introducir a toda costa el cristianismo en Islandia, cuando tuvo que hacer un viaje peligroso, le rogó al rey Olaf II el Santo que le dejara prestada su hamingja para que le protegiera de cualquier infortunio. La misma palabra se usa a veces para referirse a la forma que ha tomado alguien con capacidad para transformarse.

## LOS BERSERKER

La capacidad de transformarse y otras capacidades mágicas, como la de dejar romas e inútiles las armas de sus enemigos, se atribuían también a cierta clase de guerreros de élite, los berserker. Se trataba de guerreros feroces y terribles que se lanzaban al combate en un estado de frenesí y éxtasis furioso. Mordían sus escudos, a veces hasta atravesarlos, aullaban echando espuma por la boca y se lanzaban al combate sin más miramientos, semidesnudos o cubiertos con la piel de un lobo o de un oso. Mientras permanecían en éxtasis no sentían el dolor ni las quemaduras. Aunque les causaran heridas seguían combatiendo con tal ferocidad que incluso podían ser peligrosos para sus propios compañeros, pues en ese estado no distinguían quién era quién y solo se guiaban por su ansia de combatir. Tal era su furia que algunos no esperaban a desembarcar, y se arrojaban de los barcos antes de llegar a tierra. Era muy habitual que los marinos vikingos no supieran nadar, así que muchos berserker que se arrojaban por la borda acababan ahogándose.

Posiblemente el frenesí guerrero de los berserker es a lo que los autores clásicos se referían cuando hablaban del *furor teutonicus*, la «furia teutónica», expresión que se atribuye al poeta romano Lucano (39-65), para definir la locura guerrera que achacaban a los guerreros germanos. Julio César parece aludir también a esa furia en su obra *La guerra de las Galias* hablando de cimbrios y teutones. El propio Thor combate en estado de furor, y también los gigantes, cuya furia guerrera se conoce como «furor de los gigantes». En la *Saga Ynglinga* se sugiere que eran hombres dedicados a Odín: «… los hombres de él [Odín] iban sin coraza, salvajes como lobos o perros. Mordían sus escudos y eran fuertes como osos o toros. Mataban a los hombres y ni el fuego ni el acero podían hacerles nada. Era lo que se llamaba Berserksgangr» (Dumézil, 1973: 44). Se ha debatido mucho acerca de cómo alcanzaban ese estado extático y furioso los berserker. Muchos autores sugieren que usaban algún tipo de enteógeno, por ejemplo, amanita muscaria; o bien que consumían pan contaminado por cornezuelo de centeno; o quizá cerveza en la que se mezclaba beleño o belladona, plantas alucinógenas bien conocidas en la farmacopea brujeril de toda Europa.

El término *berserker* es una combinación de dos palabras, la última es *serkr*, que significa «camisa». En cuanto a la primera, *berr*, en nórdico significa «desnudo», con lo cual el término significaría «descamisado». Pero *berr*, en germánico, significa «oso», así que el término significaría «camisa de oso», aludiendo a la piel de este animal que algunos de ellos se ponían por encima. Esta teoría viene avalada por el hecho de que una clase de berserker era denominada

*ulfhednar*, singular *ulfhedni*, palabra que significa «camisa de lobo», y que alude a guerreros en trance que se identificaban con este animal y se cubrían con su piel.

Muchas sagas nos hablan de estos guerreros terribles. En la del rey Hrolf Kraki, Bodvar Bjarki, «Pequeño oso guerrero», es un berserker de los doce que acompañan al rey. Durante una batalla, Bodvar estaba sumido en trance. Un compañero fue a despertarle para que ayudara al rey; sin embargo, ya lo estaba haciendo. Mientras estaba en trance, su espíritu estaba combatiendo en forma de un gigantesco oso al lado del caudillo vikingo. Al ser despertado ya no pudo seguir haciéndolo y la batalla se perdió inevitablemente. Era frecuente que los jefes guerreros y los reyes se hicieran acompañar por un séquito de berserker. Tal es el caso, por ejemplo, del rey Harold de Noruega, acompañado siempre de un grupo de guerreros cubiertos con pieles de lobo. En la *Saga de Hervör y Heidrek* se habla de un famoso guerrero vikingo, Arngrim, que tuvo doce hijos. Todos ellos eran berserker tan temidos que no había batalla que no vencieran. Los reyes se disputaban su servicio. Reyes y caudillos tampoco descartaban contratar a brujos y magos que los ayudaran en los combates. En la *Saga de Göngu-Hrólfs*, por ejemplo, un rey llamado Eirik tiene a su servicio un ejército de berserkers y de magos con los que vence a Hreggvid, rey de Novgorod, uno de los asentamientos vikingos en Rusia.

El poder de convertirse de los berserker se menciona también en la *Saga de Egil Skallagrimsson*. El abuelo de Egil es un berserker cuyo apodo es Kveld-Ülf, «Lobo nocturno». El texto destaca que los berserker podían ser gente muy equilibrada y razonable cuando no estaban en trance, pero que al caer la noche se apoderaba de ellos el furor extático: «Siempre que era necesario su consejo hablaba con la gente: sabía dar siempre buenos consejos, pues era muy sabio. Pero siempre, al atardecer de cada día, se irritaba tanto que pocos osaban dirigirle la palabra, y prefería acostarse temprano. Se decía que podía cambiar de forma a voluntad» (Sturluson, 1984: 96). El hijo de Kveld-Ülf, Skallagrím, es también berserker. Ambos participan en un combate en el que luchan en trance junto a algunos de sus hombres que también luchan en éxtasis. El combate se convirtió en una carnicería: «Mataron a todos los hombres que se les pusieron por delante; lo mismo hicieron los de Skallagrím mientras recorrían el barco; padre e hijo no cejaron hasta haber limpiado todo el barco. Cuando Kveld-Ülf llegó a la toldilla alzó la alabarda y golpeó a Hallvard, atravesándole el yelmo y la cabeza, y la hundió hasta el mango; tiró entonces con tanta fuerza que levantó a Hallvard en el

aire y le arrojó por la borda» (Sturluson, 1984: 175). También Egil, el hijo de Skallagrím, nieto por tanto de Kveld-Ülf, sería un berserker al que, según la saga, no se podía hablar cuando estaba excitado por el trance, pues resultaba extremadamente peligroso.

Cuando el trance termina, los berserker quedan postrados, agotados por el tremendo esfuerzo realizado durante el combate. Kveld-Ülf, que ya era un anciano cuando tuvo lugar el combate que acabamos de describir, acaba muriendo por el sobreesfuerzo: «Se cuenta que los hombres que entran en trance, o los que han luchado como berserk, son tan fuertes mientras están en trance, que nada se les resiste, pero en cuanto se les pasa son más débiles de lo normal. Así le sucedió a Kveld-Ülf, que cuando salió del trance se encontró con todo el cansancio de la lucha que había sostenido, y quedó completamente agotado y hubo de meterse en la cama» (Sturluson, 1984: 176-177).

Eran personas temidas y con las que no se tenía mucho trato, pues un enfado podía hacerlas caer en trance con consecuencias fatales para todos los que estuvieran cerca. Ser un berserker no siempre era algo agradable y que todo el mundo deseara para sí. Los accesos de locura frenética podían derivar en la muerte de seres queridos, y la pérdida total de control era algo que asustaba a muchos. Tal es el caso, en la *Saga Vatnsdæla*, del hijo de Ingemund, aquel hombre que encontró en Islandia un ídolo del dios Freyr que había perdido en Noruega. Pues bien, su hijo Thorir era un berserker muy a su pesar, y cada vez que sucumbía a los ataques de furor se sentía mal por perder el control de aquella manera. Su hermano le curó de su afección. Para ello, hizo una ofrenda «al que creó el Sol»; además, para ganarse el favor divino, rescató a un niño nacido de la concubina de un pariente al que iban a dar muerte. Después de aquello su hermano ya no tuvo más accesos de furia berserker. Con el tiempo la institución de los berserker degeneró. Las sagas están llenas de ejemplos de berserker que, conscientes de su superioridad en el combate, se comportan de forma jactanciosa y retan a granjeros y guerreros para quedarse con todas sus posesiones, incluidas sus mujeres. El rey Erik de Noruega, en el año 1015 los convirtió en proscritos. Con la cristianización fueron considerados licántropos y hombres poseídos por el demonio.

## EL SEID (SEIÐR)

En capítulos anteriores hemos mencionado a menudo una forma de magia llamada seid. Las prácticas chamánicas de los germanos, ya sean autóctonas o tomadas de pueblos vecinos, parecen haber

cristalizado en este sistema mágico que lleva este nombre y del que a menudo se habla en las sagas. La palabra *seid* parece emparentar con una voz que significa «ligadura», «atadura». En el antiguo alto alemán la palabra *seito*, y *sada* en el antiguo inglés, se traducen como «cuerda», «hilo». Quizá este significado aluda al concepto de la vida como un hilo tejido por las nornas, regentes del destino de hombres y dioses, o quizá se refiera al espíritu proyectado por el mago en forma de hilo. No es casualidad que muchas de las varas mágicas que se han encontrado en tumbas de mujeres tengan la forma de huso, el instrumento de hilar por excelencia. Ya hemos visto que la rueca, instrumento de la diosa Frigg, está asociada a la magia. Las propias nornas la usan para hilar el destino de los hombres. Enlazar el destino, hilarlo, ligarlo, muy probablemente ese es el significado ligado a la palabra *seid*. Si una mujer experta en magia afloja un hilo de su telar, libera a su protegido. Por el contrario, si lo tensa, lo anuda o lo ata, bloquea y restringe los movimientos de su adversario.

Se trata de un poder temible, temor que se convierte en respeto en el caso de las *völvur*, plural de völva, palabra que solemos traducir como «bruja» o «vidente». Estas mujeres, practicantes del seid, eran muy respetadas y gozaban de gran prestigio social. Se las llama también *seidkona*, seiðkona en nórdico antiguo, es decir, mujeres que practican el seid. En tiempos de carestía o de necesidad ellas podían salvar a la comunidad. La seidkona, la völva y la spákona eran mujeres que gozaban de gran prestigio social. Se trataba de personajes importantes para la comunidad con un rango similar al de una sacerdotisa. Así se deduce de muchos hallazgos arqueológicos que parecen ser ricos enterramientos de este tipo de mujeres, como el del famoso barco de Oseberg, donde fueron depositados los cuerpos de dos mujeres. Probablemente la mayor de ellas era una sacerdotisa y la propietaria del rico ajuar que acompañaba el enterramiento, que incluía un carro, el único de la época que se ha encontrado completo. La mujer para quien fue construido este suntuoso enterramiento debió de ser muy importante y relevante para su comunidad, ya que los entierros en barcos grandes se reservaban para la élite. En otro barco funerario encontrado en Kaupang, Noruega, se encontró en la popa el cadáver de una mujer que portaba armas, joyas y un bastón de madera, seguramente la vara propia de una völva. Junto a ella había un caldero y una bolsa de cuero con semillas de cánnabis. También se encontraron en el barco los restos de un hombre, una mujer y un bebé. Al lado de estos, había restos desmembrados de un caballo y de varios perros.

Es corriente encontrar en los enterramientos de estas mujeres

cayados y varas, generalmente en forma de huso de rueca, propios de su oficio. Hasta una cuarentena de enterramientos similares se han hallado hasta la fecha. Mencionemos, por ejemplo, el encontrado en Gävle, Suecia, o el de la tumba de una mujer en Fuldby, Dinamarca. Especialmente interesante es el que se descubrió en la tumba en forma de barco de Köpingsvik, en la isla sueca de Öland, donde se enterró a una mujer junto a una vara de hierro con detalles en bronce de unos 82 cm de largo. En el extremo superior de la vara, que tenía forma de huso, está representada una casa. La mujer fue enterrada con una piel de oso y acompañada de ricos objetos, que incluían una jarra procedente de Asia Central, y un tazón de bronce fabricado en algún lugar al oeste de Europa. Para su entierro se hicieron sacrificios, tanto humanos como animales.

Quizá uno de los hallazgos más espectaculares sea el que se produjo en Fyrkat, Dinamarca. En una de las tumbas más ricas se enterró a una mujer cuyo cuerpo fue depositado en un carro sin ruedas. Llevaba un vestido largo y anillos en los dedos de los pies. En su cabeza había una hebilla y objetos procedentes de Rusia y de Finlandia. A sus pies, una caja contenía sus instrumentos mágicos, entre los que se encontraba una egagrópila —una bola de alimento no digerido regurgitada por un búho—, y huesecillos de aves y mamíferos. En una bolsa había semillas de beleño, una planta alucinógena usada por las brujas medievales en sus ungüentos para volar. De hecho, el humo de las semillas de beleño arrojadas al fuego provoca la sensación de elevarse en el aire. Había además un talismán de plata en forma de silla, objeto muy común en las tumbas de estas mujeres y que probablemente representa el asiento alto sobre el que practicaban la magia del seid, como veremos en breve.

Muchas de ellas llevaban una vida itinerante, acompañadas por sus ayudantes, ofreciendo sus servicios como videntes en las granjas, donde eran bienvenidas y se las recibía con muestras de gratitud y respeto. Las völvur aparecen en muchas sagas, en las que además del don de la videncia hacen gala de sus poderes mágicos. Þuríðr (Thurid) Sundafyllir, una völva que aparece en el *Landnámabók*, obra que narra la colonización de Islandia, fue apodada «la que llena las ensenadas», ya que, durante una época de hambruna en la isla, gracias a sus poderes mágicos los fiordos se llenaron de peces. No es de extrañar que la gente las quisiera tener cerca de sus haciendas.

La descripción más detallada de una seidkona, una mujer que practica el seid, nos la proporciona *La Saga de Eirik el Rojo*. La narración nos sitúa en la colonia islandesa de Groenlandia, en un año en el que el hambre hacía estragos y las expediciones de caza venían

con las manos vacías. La gente, preocupada por el porvenir, consultaba a una mujer llamada Thorbjorg (Thorbiorg), que la saga nos presenta en estos términos: «Thorbjorg; era profetisa y la conocían con el nombre de la Pequeña Sibila. Había tenido nueve hermanas, pero ella era la única que seguía viva» (*La Saga de los Groenlandeses. La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 46). Era una mujer muy respetada a la que invitaban en las fiestas de invierno, las fiestas de Yule, pues era el momento adecuado para preguntarle por las cosas que acontecerían en el siguiente año. Ese año de hambruna, la situación era especialmente delicada y Thorkel de Herjolfsnes, el principal granjero de la colonia, la invitó y se ocupó de agasajarla. El prestigio que tenían estas mujeres queda atestiguado en la propia saga: «Preparó para ella un buen recibimiento, como era costumbre cuando se recibía a una mujer de su condición. Se dispuso un sitial para ella y se colocó en él un cojín, relleno, como debía, de plumas de gallina» (*La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 47).

La descripción de la llegada de la seidkona merece que la reproduzcamos literalmente: «Llegó al caer la noche con el hombre que había sido enviado a escoltarla. Iba vestida de esta manera: llevaba una capa azul atada con tiras de cuero, toda ella adornada con gemas hasta el dobladillo; tenía un collar de cuentas de vidrio; cubría su cabeza una capucha negra de piel de cordero, forrada con la piel de un gato blanco. Llevaba un bastón con empuñadura de cobre incrustada de piedras preciosas. Rodeaba su cintura un cinto de yesca, del cual pendía una bolsa grande y en esta guardaba los talismanes que necesitaba para su magia. Calzaba sus pies con peludos zapatos de piel de becerro cuyos largos y gruesos cordones terminaban en grandes botones de latón. Enfundaba sus manos en guantes de piel de gato forrados de piel blanca» (*La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 47). El bastón de la seidkona es designado en el texto original como un *seiðstafr*, una «vara seið», un bastón mágico.

La vidente inspira reverencia y respeto. Todos la saludan y le dan la más cálida bienvenida. Ella responde a cada uno de los asistentes. Thorkel, el anfitrión, la toma de la mano y la lleva hasta el confortable sitial que le han preparado, y la invita a que hable de su casa, de su familia, de sus rebaños. Pero ella no habla mucho hasta el momento. Se sirve la cena a los presentes y dan de comer a la vidente: «Le dieron gachas hechas con leche de cabra, y un segundo plato de corazones de las varias clases de animales de que allí se podía disponer. Usó una cuchara de latón, y un cuchillo con mango de colmillo de morsa montado con dos anillos de cobre, y con la punta de la hoja rota» (*La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 47-48). Todo

está tan medido que uno sospecha que el hecho de que hasta la punta del cuchillo esté rota no es un detalle trivial y quizá suponga algo de naturaleza ritual.

Después de la comida, Thorkel le preguntó si todo había sido de su agrado, y la conminó a que respondiera a la cuestión que preocupaba a todos los presentes, pero ella dijo que lo haría al día siguiente, después de pasar la noche allí. Quizá, y es solo una especulación mía, quería tener tiempo para familiarizarse con la atmósfera del lugar. Tal vez al dormir allí podría recibir información valiosa durante el sueño para el día siguiente. Por otra parte, una sesión de seid requiere preparativos. Llegó el día siguiente y la mujer pidió una serie de cosas que necesitaba para realizar la sesión. Y por fin llegó el momento: «Solicitó la ayuda de aquellas mujeres que recordaran los conjuros, conocidos por el nombre de Vardlokur (Cantos de Vardlok), de los que precisaba para hacer su magia, pero ninguna tenía noción alguna de aquella ciencia. Así que se hicieron averiguaciones entre toda la gente de la granja para ver si alguien conocía los cantos. Entonces Gudrid dijo: "No soy ni una hechicera ni una bruja, pero cuando vivía en Islandia mi madre adoptiva, Halldis, me enseñó conjuros a los que llamaba Cantos de Vardlok"» (*La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 48).

A continuación, tiene lugar el ritual: «Las mujeres formaron un círculo en torno a la plataforma ritual, sobre la que tomó asiento la seidkona. Entonces Gudrid cantó los cantos tan bien y tan bellamente que los presentes estaban seguros de que jamás habían oído voz más hermosa. La profetisa le dio las gracias por su canto. "Hay ahora aquí muchos espíritus", dijo, "a los que hechizó el cantar, y que antes habían intentado rehuirnos para no debernos obediencia. Y ahora se me revelan muchas cosas que antes permanecían ocultas, tanto para mí como para los otros. Y os digo que esta hambre no durará mucho más, y que todo mejorará con la llegada de la primavera. La epidemia, que ha persistido durante tanto tiempo, remitirá antes de lo esperado"» (*La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 49).

Después la profetisa desvela el futuro de Gudrid: «Y en cuanto a ti, Gudrid, te recompensaré en este mismo instante por la ayuda que nos has prestado, pues ahora puedo ver tu entero destino con gran claridad. Contraerás el más distinguido de los matrimonios, aquí en Groenlandia, pero no durará mucho, ya que todos tus caminos conducen a Islandia. Allí iniciarás un linaje grande y eminente, y sobre tu progenie brillará una luz muy clara. Y ahora, hija mía, adiós y que la suerte te acompañe» (*La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de

*Eirik el Rojo*, 1986: 49).

Acabada la ceremonia, los que estaban presentes se acercaron para que la vidente les solventara sus dudas. Poco después llegó un mensajero de una granja vecina buscándola. Tal era el prestigio de la mujer que en todas las granjas querían su presencia. El texto afirma además que las cosas que predijo a la gente se cumplieron en su gran mayoría. El tiempo atmosférico mejoró y el hambre remitió. Al menos eso afirma la saga. En cualquier caso, no queda duda de que tales mujeres gozaban de una altísima reputación, que fue convirtiéndose en desconfianza y hasta en franca animadversión conforme avanzaba la cristianización. Debemos tener en cuenta asimismo que las descripciones del seid, y de los hombres y de las mujeres que lo practican, se las debemos a autores que ya escribían desde la perspectiva cristiana, y para la nueva religión, las creencias y las prácticas religiosas y mágicas paganas eran prácticas diabólicas.

Se deduce también de los textos que las seidkonas trabajaban con un grupo de personas más jóvenes que las ayudaban en su oficio. En la *Saga Laxdaela*, todo un clan, una familia entera de practicantes de seid procedentes de las islas Hébridas, trabajan a las órdenes del cabeza de familia, Kotkell. Con frecuencia la desconfianza hacia este tipo de magia se agrava con el hecho de que quienes las practican suelen ser extranjeros. Otra familia de practicantes de seid interviene también en la *Saga de Gísla Súrssonar*. Parece, pues, que era algo frecuente que familias enteras se dedicaran a esta práctica. En la *Saga de Örvar-Oddr*, una völva llamada Heid se presenta con un grupo de jóvenes, quince chicos y quince chicas, que la asisten con sus cánticos, y a la vez aprenden de ella. La mujer va cubierta con un manto azul o negro, y a modo de varita mágica lleva un huso que causa olvido en aquel al que golpee levemente con ella tres veces en la mejilla. En esta saga la vidente predice al protagonista, Örvar, siendo este todavía un niño, que su caballo, Faxi, acabaría con su vida allí mismo cuando alcanzara los 300 años de edad. Para escapar a ese destino, Örvar mata a su caballo y lo entierra allí mismo a mucha profundidad. Después de muchas vicisitudes, el héroe añora su casa y regresa a ella. Al pisar el suelo donde había enterrado a su caballo, se burla de la profecía, pero acaba tropezando con el cráneo de este, de cuyo interior emerge una serpiente que muerde a Örvar y acaba con su vida.

La seidkona de *La Saga de Eirik el Rojo*, cubierta también con un manto azul y portando su propia vara, oficia sentada sobre un trono, un escaño, al igual que Porgrímr nef, hechicero practicante de seid del que hablaremos más adelante. La mujer lapona que en la *Saga Vatnsdœla* predice su futuro a Ingemund y le vaticina que viajará a

Islandia, también se sienta sobre una silla alta cuando contesta y predice el futuro a los presentes en una fiesta a la que ha sido invitada con todos los honores. Todo parece indicar que una especie de trono, o de escaño, sobre el que se sentaba el mago o la vidente, era algo habitual en las sesiones de seid. Desde esa posición elevada, simbólicamente entre el cielo y la tierra, el oficiante liberaría su poder y vería lo que acaece en el universo, de modo similar a como Odín, sentado en su trono Hlidskjalf, percibe lo que pasa en el mundo. Recordemos que en las tumbas de muchas videntes se han encontrado pequeños talismanes de plata que representan una silla y que probablemente no es otra cosa que el sitial desde el que ejercían su oficio. Cierta modalidad de seid llamada *útiseta*, que significa literalmente «sentarse», por otra parte, se realizaba en solitario. Parece que esta práctica involucraba alguna forma de meditación en la que el mago se sentaba a cielo descubierto para obtener alguna visión del futuro o comunicarse con entidades sobrenaturales. Una ley islandesa del siglo XIII prohíbe expresamente «sentarse para despertar a los trolls y practicar el paganismo». Todo apunta a que el útiseta servía para invocar a la gente invisible con fines que solo el mago conocía.

La práctica del seid se desaconsejaba a los hombres por considerarse ergi, afeminado, algo impropio de varones y poco honorable. En el «Lokasenna» (Los sarcasmos de Loki), uno de los poemas de la *Edda Poética*, Loki acusa de ergi, afeminado, al mismísimo Odín, por ser un experto practicante de seid. De hecho, a menudo se asociaba a este tipo de magia, además de con técnicas de adivinación en las que con frecuencia el sujeto perdía su voluntad en aras del trance visionario, con prácticas malignas. El *seidmen*, hombre que practica el seid, era considerado un individuo moralmente pervertido y peligroso que utilizaba sus poderes para hacer daño. Su magia era comparada con la que usaban algunas entidades que podían dañar a los humanos con encantamientos, como los elfos. De hecho, en inglés antiguo el *ælfsidan* y el *sidsa*, palabras relacionadas con seid, se emplean para referirse a las enfermedades mágicas con que estos seres castigaban a los humanos. Según la *Saga Heimskringla*, el rey Harald I de Noruega mandó matar a Ragnvald Rettilbeine, uno de los hijos que había tenido con Snøfrid, mujer lapona, hija de Svåse el finlandés. Ragnvald Rettilbeine tenía fama de mago y de practicar el seid. El encargado de ejecutarlo fue su propio hermanastro, el que más tarde sería el rey Eiríkr blóðøx, Erik Hacha Sangrienta, que lo hizo quemar en la casa en la que estaba reunido con otros ochenta seidmen. El nombre de Ragnvald Rettilbeine, por cierto, ha sido asociado por autores modernos con ritos sexuales asociados a la

práctica del seid, ya que Rettilbeine significa «miembro erecto». No falta quien especula con la posibilidad de que los practicantes masculinos del seid tomaban parte en rituales sexuales en los que ejercían un papel pasivo.

Ragnvald Rettilbeine tuvo un hijo que también se hizo instruir en las artes mágicas; a su vez, el hijo de este, Eyvind Kelda, apodado El Brujo, se convirtió en practicante del seid. El rey Olaf Trygvasson, que intentó cristianizar a sus súbditos y acabar con la religión antigua a cualquier precio, invitó a Eyvind y a su séquito, todos ellos practicantes de seid, a un banquete. Cuando estaban borrachos el rey mandó cerrar las puertas de la casa y prenderle fuego con los brujos dentro. Todos murieron, pero Eyvind consiguió escapar por un agujero. En la primavera de 998, la población de Agder, en la isla de Karmøy, preparó un banquete para el rey. Eyvind llegó a puerto en su barco con su séquito de brujos y magos tras levantar con sus poderes mágicos una espesa niebla para no ser reconocidos. Pero la niebla se volvió contra ellos y los dejó ciegos. El rey los mandó atar a un arrecife rocoso en un lugar que hoy se llama Skrattasker, para que murieran ahogados cuando subiera la marea.

Algunos seidmen tenían fama de ser muy poderosos y se les temía. Tal es el caso de Porgrímr nef, un personaje de la *Saga de Gísla*, en la que se le describe como un *seidskratti*, un brujo seid de la peor especie que ejecutaba sus hechizos «con absoluta perversión y maldad». En la saga, los hermanos del protagonista le invitan durante los sacrificios de invierno para que con su magia malvada hechice una punta de lanza que ha sido forjada, a partir de una espada mágica llamada *Grasida* (Grásíða), para matar a Vésteinn, el cuñado de Gísla. El propio Porgrímr nef ayuda en el asesinato de Vésteinn provocando con sus malas artes una tormenta para que Gísla salga de la casa donde estaba junto a Vésteinn y aprovechar ese momento para arrebatarle la vida. Este poder para manipular el tiempo era una característica de la magia seid que también domina la hermana de Porgrímr nef, Auðbjórg (Audbiorg), peligrosa hechicera que para vengar los golpes recibidos por su hijo durante una pelea provoca un alud que cae sobre una casa causando la muerte de las doce personas que hay en su interior. Otro ejemplo de manipulación mágica del tiempo atmosférico lo encontramos en la *Saga de Frithiof el Valiente*, donde los enemigos del protagonista contratan los servicios de una hechicera que desata una terrible tormenta sobre el barco del héroe, acabando así con su vida y la de la tripulación.

Otro personaje de la *Saga de Gísla*, llamado Bork, contrata los servicios de Porgrímr para que realice un ritual seid con el objetivo de

impedir que Gísla, su adversario, reciba ningún tipo de ayuda en Islandia. El brujo recibe de su cliente un buey, quizá como pago, o muy probablemente porque es necesario un sacrificio para realizar el rito. Además, es un buey de nueve años, número mágico como ya sabemos. Después realiza su magia perversa desde una tarima, elemento característico del seid como ya hemos visto. Su magia, sin embargo, no surtió efecto, porque cometió un error al pronunciar el conjuro, y Gísla pudo obtener ayuda de un islandés. Este detalle nos da una idea del poder que se atribuía a la palabra y de la importancia de recitar correctamente las fórmulas para que la ceremonia tuviera éxito.

La práctica del seid proporciona poderes y conocimientos para, a semejanza de los chamanes, proyectar al espíritu, viajar entre los mundos, y ver lo que está oculto y adivinar el futuro, pero también para influir sobre el tiempo atmosférico y sobre las cosechas, y otras habilidades que pueden resultar muy dañinas. Cuando el hechicero proyecta su espíritu puede invocar a otros seres del inframundo para dañar o enfermar seriamente a sus enemigos, y llevarlos incluso hasta la muerte o la locura. Cierto tono siniestro rodea a esta práctica, quizá porque el chamán es alguien familiarizado con la muerte, con los difuntos y los espíritus.

## EL GALDR

Otra forma de magia cuya práctica está mejor vista que el seid entre los hombres es el *galdr*, palabra que procede del nórdico antiguo, y que significa «hechizo, encantamiento». En inglés moderno, el *enchantment* emparenta con nuestro *encantamiento*, palabra que conlleva la idea de cantar. Muchos pueblos indoeuropeos asocian el canto y el verso cantado con la magia. En el caso de los pueblos germanos las palabras que designan esta forma de conjurar mediante el canto son el *galster* en alemán y el *gealdor*, *sang* o *leoð*, entre los anglosajones. Las personas que conocen este arte son las *galdramaður*. Si el practicante es hombre, se le llama *galdramenn*, y *galdramaðr* en nórdico antiguo. Las mujeres que lo practican son las *galdrakona* en islandés. Las leyes del rey anglosajón Alfredo el Grande las mencionan como *gealdor-cræftigan*, «expertas en galdr», a las que, por cierto, nos dice, no hay que dejar vivir. La palabra *galdrar*, «encantamiento», se empleaba aún en los libros de magia y grimorios escandinavos. En alemán ha dado lugar a las palabras *galsterei*, «brujería», y *galsterweib*, «bruja». El galdr se canta con una métrica bien definida de siete versos llamada *galdralag*. Según algunos eruditos se cantaba en falsete, es

decir, usando la técnica que nos permite emitir notas más graves o más agudas que las de nuestro registro normal de voz.

Odín domina también el galdr. Por algo se le llama *galdrs fǫður*, «padre de los galdr», en el poema éddico «Los Sueños de Balder». El galdr se asocia a menudo con la magia de las runas. El procedimiento básico que se sigue a la hora de realizar un hechizo rúnico puede describirse en tres pasos: 1. Grabar las runas. 2. Teñirlas con sangre. 3. Cantar un conjuro galdr sobre ellas. Esta misma secuencia es la que utiliza una anciana llamada Thurid mencionada en la *Saga de Grettir*: «Era muy vieja y poco útil para la humanidad, pero había sido muy hábil en brujería y magia cuando era joven y la gente era pagana… Aun así, aunque la tierra era cristiana, quedaron muchas chispas de paganismo. No estaba prohibido por la ley de la tierra sacrificar o realizar otros ritos paganos en privado; solo el que los realizaba abiertamente era condenado al exilio menor».

Thurid es llevada en un barco, acostada y cubierta de pieles, hasta donde vive el protagonista de la saga, Grettir. Cuando llegan le lanza una maldición dirigiéndose a él en estos términos: «Esto te digo ahora, Grettir, para que se te prive de salud, de toda suerte y fortuna, de toda protección y consejo, en lo que te queda de vida. Ojalá tus días sean menos felices en el futuro de lo que lo fueron en el pasado». Grettir arrojó una piedra muy pesada sobre la anciana, que seguía recostada en el barco, y le hirió la pierna. De vuelta en casa la anciana tardó muchos días en recuperarse de su herida. Entonces ordenó que la llevaran a la orilla del mar. Caminó hasta encontrar un árbol arrancado desde sus raíces, un árbol tan grande como un hombre podía soportar sobre su hombro. Mandó que lo voltearan, que chamuscaran una de las raíces y la frotaran hasta dejar una parte plana. Luego sacó su cuchillo, grabó runas en él, las tiñó con su sangre y cantó sobre ellas; la misma secuencia que hemos indicado más arriba. El texto original utiliza exactamente la palabra *galdra* para referirse al encantamiento que recita sobre las runas.

Después de aquello, el árbol fue arrojado al mar y la bruja dijo que este llegaría hasta donde estaba Grettir, a quien quería hacer daño. Debía llegar hasta él para que el hechizo tuviera efecto. Pese a que el viento soplaba hacia el interior, el fatídico tronco se dirigió rápidamente hasta su destino. Al día siguiente, los compañeros de Grettir fueron en busca de leña y encontraron el tronco en la playa. Uno de ellos quería llevárselo a casa para hacer leña, pero Grettir dio una patada en el tronco y dijo que era un árbol maligno que había sido enviado con un mal propósito. Lo arrojaron al mar, pero al día siguiente volvió a la orilla incluso más cerca de la casa. Volvieron a

arrojarlo al agua. Pasaron los meses, llegó el verano y volvieron a salir a buscar leña. Y allí estaba el árbol. Esta vez lo llevaron a la casa y Grettir trató de partirlo con un hacha. Nada más tocar la madera, el hacha desvió su curso y se hundió hasta el hueso en su muslo derecho. Con el tiempo, esta herida acabaría siendo la causa de su muerte. La hechicería había hecho su efecto.

Hasta nosotros han llegado dos conjuros galdr que han sobrevivido a la cristianización. Son los llamados «Encantamientos de Merseburg», anteriores al año 750. Fueron recogidos en el primer o segundo tercio del siglo X por un monje de la abadía de Fulda, que los escribió en alto alemán antiguo sobre una página en blanco en uno de los libros de liturgia de la abadía. Cada uno de los dos encantamientos se compone de una introducción que conmemora un suceso mitológico, y del conjuro en sí, la *incantatio*, que se basa en dicho suceso para afirmar que ocurrirá como sucedió en el relato mítico. El primero de los conjuros tiene como finalidad liberar a alguien cautivo para que pueda desprenderse de sus ligaduras. El texto del primer conjuro es el siguiente:

> Una vez sentadas las mujeres, sentadas aquí y allí
> Algunas ligaron ataduras, otras detuvieron al ejército
> Otras desenredaron cadenas.
> Escapa de las ataduras, huye del enemigo.

La palabra que ha sido traducida por mujeres es *idisi* en el original, lo que para algunos podría aludir a las dísir, las diosas del destino y la muerte, o bien quizá sea una forma de hacer referencia a mujeres nobles y respetables.

El segundo conjuro es un hechizo de sanación para curar la pata dislocada de un caballo:

> Phol y Wotan cabalgaron hacia el bosque
> Cuando el potro de Balder se torció una pata
> Así que Sinthgunt, y su hermana Sunna, lo conjuraron.
> Y Frija, y su hermana Volla, lo conjuraron.
> Y Wotan lo conjuró, como él sabe hacerlo.
> Así el esguince de huesos, así el esguince de sangre,
> Así el esguince de articulación:
> Hueso a hueso, sangre a sangre,
> Articulaciones reunidas, para que puedan ser remendadas.

Reconocemos aquí a varios dioses, además de Frija y Wotan. Volla es Fulla, una de las sirvientas de Freya. Phol sería el masculino de Volla; pero el contexto parece indicar que se trata de Balder.

Este segundo encantamiento tiene paralelismos en otras culturas

indoeuropeas, incluido un texto del Atharvaveda hindú escrito en sánscrito, así que su origen es muy antiguo. Fórmulas similares aparecen en hechizos posteriores, ya cristianizados. Por ejemplo, en un hechizo alemán contra gusanos, se conmina al gusano Nesso y a sus siete crías para que abandonen el hueso: «Sal Nesso junto con tus siete crías, de la médula ósea al hueso, del hueso a la carne, de la carne a la piel. ¡Fuera de la piel en esta flecha! ¡Señor, que así sea!».

En un hechizo noruego es Jesús, al que fácilmente se puede identificar con Balder, el jinete que cura la pata dislocada de su caballo poniendo «médula contra la médula, hueso a hueso, carne a carne». O en otro conjuro similar: «San Olaf cabalgó sobre madera verde; se rompió la pata de su caballo. Hueso con hueso, carne con carne, piel con piel. En el nombre de Dios, Amén». Hay muchas otras variantes, también en Suecia y Dinamarca, que generalmente se recogieron en grimorios y libros de magia escandinavos. En Suecia incluso se registra una que invoca a Odín: «Odín cabalga sobre rocas y colinas. Monta su caballo y este sufre esguince en una articulación. ¡Fuera el desorden, y adentro el orden! Hueso a hueso, articulación a articulación. Así era mejor, cuando estaba sano». La conmemoración es una técnica bien conocida en las prácticas mágicas de muchas culturas, incluida la magia cristiana. Se trata de recordar algún suceso mítico y vincularlo con el hechizo para que ocurra como ocurrió en dicho suceso. Por poner un ejemplo, y como expongo en una obra anterior, *Magia en el Antiguo Egipto*, se utilizaba mucho en la magia egipcia. Por ejemplo, los hechizos para sanar de alguna enfermedad a un niño incluían pasajes míticos en los que la diosa Isis había curado a su hijo pequeño Horus de alguna enfermedad similar.

# MAGIA PARA CASI TODO

Todas estas artes que hemos visto en el capítulo anterior proveían al mago de un arsenal que podía emplear en una variada gama de situaciones y circunstancias que resumiremos en las siguientes páginas con ejemplos concretos entresacados de la literatura. Dada su importancia dejaremos la magia rúnica para los próximos capítulos; ahora es tiempo de ver cómo aplicaban los magos sus conocimientos en las artes que hemos descrito antes.

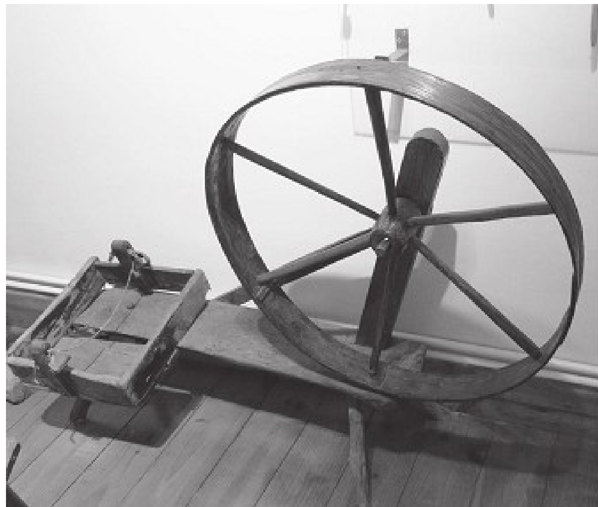
## INVISIBILIDAD Y CONTROL DE LA MENTE DE OTROS

Hacerse invisible es una habilidad mágica mencionada en numerosas narraciones, tanto de la cultura celta como de la germánica. Se hace uso de cascos, capas o mantos de invisibilidad. En otros casos se trata de un hechizo, de una poderosa ilusión que mantiene engañados los ojos de los presentes. A menudo esta forma de hipnosis mágica se emplea para escapar de algún perseguidor. Quizá uno de los ejemplos más representativos de este tipo de magia lo encontremos en la *Saga Eyrbyggja*, en la que se narra cómo un grupo de hombres liderados por Thorarinn y Arnkell se dirigieron a la casa de Odd para vengarse de él. Antes de que llegaran, la madre de Odd, Katla, se puso a hilar con su rueca y le dijo a su hijo que se sentara a su lado. Cuando llegaron los perseguidores preguntaron por Odd. Katla les mintió diciendo que había partido a Breidavik. Los hombres registraron la casa y no le encontraron. Cuando salieron de la casa se preguntaron si Katla no los había engañado y si la rueca que tenía entre sus manos no era Odd. Volvieron a entrar y encontraron a Katla acariciando a una cabra y desenredando sus lanas. En realidad, la cabra era Odd, y Katla le estaba peinando y cortándole el pelo. Volvieron a registrar la casa sin éxito y salieron. Pero volvieron a dudar, ¿y si la cabra era Odd? Al oír que regresaban, Katla le dijo a Odd que se echara sobre la ceniza. Los hombres volvieron y rompieron la rueca de Katla. Volvieron a buscar

pero solo encontraron un jabalí que estaba sobre las cenizas.

Los hombres se volvieron por donde habían venido, pero a medio camino se encontraron con Geirrid, mujer experta en magia, que llevaba puesto un manto azul. Geirrid se ofreció a acompañarlos de nuevo a casa de Katla para descubrir a Odd. Al verlos llegar acompañados de Geirrid, Katla supo que ella y su hijo estaban perdidos, pero lo intentó de nuevo. Levantó la tapa de su asiento e hizo que Odd se metiera dentro. Luego volvió a poner el cojín y se sentó sobre él. Geirrid se quitó su capa azul, y asiendo una bolsa de piel de foca que llevaba en la mano la hizo girar sobre la cabeza de Katla para evitar que pudiera hacer su magia. Geirrid ordenó que levantaran la tapa del asiento y allí encontraron a Odd. Se lo llevaron a la punta de Budland y lo ahorcaron. A Katla la lapidaron al pie del promontorio.

Se trata de una magia de la ilusión. La persona buscada está delante, pero para los que están hechizados ha tomado la forma de un objeto y no lo reconocen. En los textos, a este tipo de hechizo se le llama *sjónhverfing* (*sionverfing*), «engaño de la vista». En la *Saga de Hord y los habitantes de Holm (Saga Harðar ok Hólmverja)*, una mujer llamada Skroppa realiza un conjuro para evitar que Harðar (Hardar), un proscrito que la busca a ella y a sus dos hijastras, las encuentre. Pese a que las tiene delante, su perseguidor solo ve tres cofres de madera de fresno. Después, la mujer toma la forma de una cerda con dos lechones, sus hijastras. Pero se decía que Harðar era inmune a este tipo de engaño y le lanzó una piedra a Skroppa, la cual cayó muerta en el sitio. Y es que, según se deduce de este tipo de narraciones, parece que hay personas más sugestionables y por lo tanto más fáciles de manipular con este engaño de la vista. En otros casos, nos encontramos con personas que tienen el poder de la doble visión, que ven por debajo de las apariencias. Algunas de estas personas, por ejemplo, avisaron a Steinraud, un herrero mencionado en el *Landnámabók* (Libro de los Asentamientos), de que una bruja llamada Geirhild había tomado la forma de un pellejo lleno de agua. Steinraud tomó uno de los hierros de su oficio y le dio una soberana paliza a la hechicera.




La rueca está ligada a la magia femenina. Como instrumento de hilar representa el poder de tejer el destino. El huso es otro instrumento ligado a la magia femenina. De hecho las varas de las seidkonas tenían su forma. *Museo de Ávila. Fotografías de Javier Arries*.

El siguiente ejemplo procede de la *Saga de los Fóstbrœðr*, donde una mujer llamada Grima ocultó a uno de sus sirvientes haciéndole sentar en un banco y moviendo sus manos sobre la cabeza de este, «poniendo sobre él el huliðshjálmr, de modo que no pudiera ser visto». El *huliðshjálmr* (hulidshialmar), puede traducirse como «yelmo de invisibilidad». Seguramente se trata de algún sigilo que se dibujaba sobre la cabeza de la persona a la que se quería hacer invisible. Otro ritual de ocultamiento es protagonizado en la misma saga por otra mujer de Groenlandia llamada también Grima. Para ocultar a un tal Thormod al que estaban persiguiendo, Grima le hizo sentar en una gran silla que tenía grabada la imagen del dios Thor. Una vez sentado le advirtió que no se moviera de allí. El marido de Grima, mientras, echó basura sobre el fuego para provocar una humareda que se extendió por toda la casa. Cuando la humareda se fue por la chimenea, los perseguidores pudieron ver la silla, pero no a Thormod.

No es raro que los perseguidores tengan la sensación de que algo va mal, de que han sido engañados, como en el caso de Katla y Odd. En otra saga, la *Saga de Fljótsdæla*, leemos cómo un terrible hechicero llamado Sveinung oculta a un tal Gunnar de sus perseguidores. Como en la historia de Katla, el hechicero cambia de forma a su protegido hasta tres veces porque los perseguidores cada vez que salen de la casa donde lo han buscado tienen la sensación de que han sido engañados. Cuando entran de nuevo se encuentran con que el hechicero ha

tomado una apariencia espantosa, con la piel cambiando de pálida a negra, y sus cabellos de punta. Así supieron que estaban enfrentándose a un mago peligroso y terrorífico.

En el capítulo 44 de la *Saga Vatnsdœla* tenemos un ejemplo de magia realizada para confundir al adversario, para bloquearle. Uno de sus protagonistas, Thorkel Scratcher, después de matar a un tal Glaedir, es reclamado por la justicia. Sin embargo, tiene de su lado a una poderosa völva llamada Thordis. Esta le aconseja que lleve una capucha negra que le hará invisible y, cuando el que le acusará durante el juicio vaya a hablar, le toque tres veces en la mejilla izquierda con su vara, *Hogmudr*, «Domadora». Así lo hizo y el acusador olvidó lo que tenía que decir; no se recuperó de su estado de aturdimiento hasta que Thorkel volvió a tocarle tres veces, pero esta vez en la mejilla derecha. Recordemos lo que ya dijimos sobre Heid, aquella völva que en la *Saga de Örvar-Oddr* viaja con un grupo de jóvenes a los que instruye y que la asisten. La hechicera porta una varita mágica en forma de huso que, al golpear tres veces suavemente la mejilla de alguien, provoca olvidos momentáneos. Obsérvese el uso también de una capucha que proporciona invisibilidad. Hay más ejemplos del uso de capuchas mágicas. En la *Saga Harðar*, una hechicera llamada Thorbiorg crea oscuridad a su alrededor al ponerse la capucha.

Dentro de los hechizos de control de la mente de otros podríamos incluir el llamado *svefnthorn*, «espina del sueño», que sumirá a la víctima en un sopor que puede durar horas o un tiempo indefinido. Imposible no acordarse de los múltiples cuentos e historias del folclore europeo en los que la protagonista, una «Bella Durmiente», cae en un sueño causado por la herida provocada por algo punzante, como un huso hechizado por un ser sobrenatural. Imposible no acordarse también de las leyendas medievales en torno a figuras históricas como Arturo, Ogier el Danés, Carlomagno o Barbarroja, en las que estos héroes no están muertos sino dormidos, a la espera de que la tierra los necesite de nuevo. Odín lo usó con la valkiria Sigrdrífa para sumirla en el sueño del que la despertó el héroe Sigurðr. Pero tenemos otros ejemplos en muchas sagas, y es que la «espina del sueño» debía de ser un conjuro muy popular. En la *Saga del rey Hrolf Kraki*, la reina de los sajones, Oluf, puso una espina del sueño sobre la cabeza del rey Helgi, que quería cortejarla pese a que ella no le correspondía. Cuando cayó vencido por el sueño le rapó la cabeza, lo cubrió con alquitrán y lo hizo llevar a su barco. Allí se despertó tiempo después para descubrir cómo le habían humillado. En la *Saga de Göngu-Hrólfs*, Vilhjalmr (Vilhialm) usa el mismo hechizo poniendo la espina del sueño sobre la

cabeza del protagonista del relato, y quién sabe cuándo hubiera despertado de no ser porque, por la mañana, un caballo movió su cuerpo y el hechizo cayó de su cabeza.

## AMULETOS, TALISMANES Y ARMAS MÁGICAS

El uso de amuletos y talismanes está bien atestiguado en la magia nórdica y germánica, desde amuletos de uso personal hasta objetos que se colgaban en las casas. El uso de estos objetos propiciatorios y apotropaicos sobrevivió a la cristianización. En los Países Bajos, por ejemplo, el obispo de Utrecht, Arnoldo de Hornes (1339-1389), observó que los flamencos aún usaban, en pleno siglo XIV, amuletos que se colocaban en la cabeza o en los brazos, de manera similar a las filacterias de los judíos. A veces estaban compuestos de libros o de escrituras. Como filacteria o amuleto, suele traducirse a menudo el término del inglés antiguo *Þweng* (thueng), «banda», emparentado con el inglés moderno *thong*, que designa algo anudado o desgastado. Otro término del inglés antiguo semejante al de una filacteria es *healsbōk*, literalmente «libro de salud», similar al término *zoupargiscrîp*, «escrito mágico», usado en alto alemán antiguo durante la Edad Media. El vocablo designa de nuevo un escrito de carácter religioso que se lleva encima para protegerse.

Aunque a menudo se usan de forma indistinta, en esta obra vamos a distinguir entre amuleto y talismán, pese a que ninguna de las dos palabras, y es algo que debemos tener en cuenta, tenga un origen nórdico. Usaremos la palabra *amuleto* para designar objetos naturales a los que por su forma, color, material, etc., se les suponen propiedades mágicas; reservaremos la palabra *talismán* para designar objetos construidos con algún propósito mágico concreto, pero que necesitan de cierta industria y artificio, es decir, que hay que fabricarlos y con un objetivo preciso. Un buen ejemplo de amuletos son las conchas de cauri encontradas en tumbas anglosajonas, especialmente en las de mujeres. Su parecido con el sexo femenino las asocia con la fertilidad. Las bellas conchas de cauri se encuentran en el océano Índico, de modo que tuvieron que llegar hasta allí gracias a comerciantes que venían del mar Rojo. Eran, por lo tanto, objetos muy preciados.

En fin, todo tipo de objetos naturales, algunos de origen mineral, como la amatista, la pirita, el cuarzo, el pedernal que muestra alguna forma curiosa, cantos con agujeros en el centro; otros de naturaleza vegetal como el ámbar, o los de origen animal, incluidos los fósiles, han sido empleados como amuletos entre los pueblos germánicos. Y

hablando de amuletos de origen animal, otro amuleto típico, corriente en muchas culturas, igual que las conchas, son los dientes y garras de ciertos animales, que suelen usarse como objetos mágicos de defensa por analogía con la función que cumplen en la anatomía del animal correspondiente. Dientes de jabalí, de castor e incluso humanos se hallan también en tumbas anglosajonas.

Sin duda, uno de los talismanes más populares entre los nórdicos es el martillo de Thor, el *Mjolnir* (Miolnir), que ya aparece representado en grabados rupestres de la Edad del Bronce. Y la arqueología nos revela la existencia de las llamadas «piedras de Thor», consistentes en una piedra horizontal situada sobre otra vertical para imitar la forma del arma de Thor. En muchos lugares, incluidos Escandinavia o los Países Bajos, cuando un agricultor se encontraba un hacha neolítica, pensaba que era un relámpago de Thor o Donar. Estas hachas eran talismanes muy valiosos, pues servían para proteger el hogar de los rayos, ya que, como dice el dicho, «un rayo nunca golpea el mismo lugar dos veces». En el año 1897, en los Alpes italianos todavía existía la costumbre de tallar una T sobre los dinteles de las puertas como talismán protector contra las tormentas y todo tipo de males en general. Hoy en día es uno de los símbolos y talismanes más populares en las comunidades neopaganas que intentan reconstruir las antiguas creencias germánicas y nórdicas.

En el periodo de las grandes migraciones, los alamanes solían llevar colgado un emblema que representaba el garrote de Herakles, Hércules, que como sabemos era el dios con el que los romanos identificaban a Thor dentro de su propio panteón. El martillo era usado también en ciertas ceremonias y sacrificios, además de emplearse como talismán personal. En algunas sagas se hace el signo del martillo encima de la comida para bendecirla, probablemente a imitación cristiana. Se pone también en el regazo de la novia para consagrar el matrimonio y para propiciar la fertilidad, y a menudo se emplea para consagrar y proteger enterramientos y tumbas. La protección de Thor es invocada en muchas piedras erigidas en conmemoración de un pariente o de un amigo muerto. En la piedra de Virring, Dinamarca, puede leerse la siguiente inscripción rúnica: *þur uiki þisi kuml*, una petición a Thor (þur), para que santifique la tumba donde estaba erigida la piedra. Además de como protector, debe entenderse el martillo en este contexto funerario como un objeto sagrado de resurrección. Recordemos el mito de Thor resucitando a las cabras que tiran de su carro con su martillo, después de habérselas comido.

Al principio sus diseños eran muy variados, pero comenzaron a

hacerse más uniformes a partir del contacto con los cristianos que portaban cruces con ellos. Estos primeros diseños más uniformes parecen haber nacido en el siglo X al sur de Escandinavia, donde ese contacto era mayor. En Escandinavia tenían forma de T, mientras que en Islandia se asemejaban a la cruz. Uno de los más populares es el encontrado en Købelev, en la isla danesa de Lolland. Tiene una inscripción rúnica que reza: «Esto es un martillo». Se han encontrado alrededor de unos cincuenta martillos de Thor —de bronce, hierro, acero, plata y ámbar—, datados entre los siglos IX y X, sobre todo en Escandinavia, y alguno que otro en Inglaterra. En este último país, entre los anglosajones, parece primar un diseño parecido a la esvástica. En Francia se encontraron dos martillos de Thor en Saint-Pierre-de-Varengeville, en el valle del Sena. También se han encontrado martillos más antiguos, de los siglos VIII y IX, vinculados a anillos y pulseras.



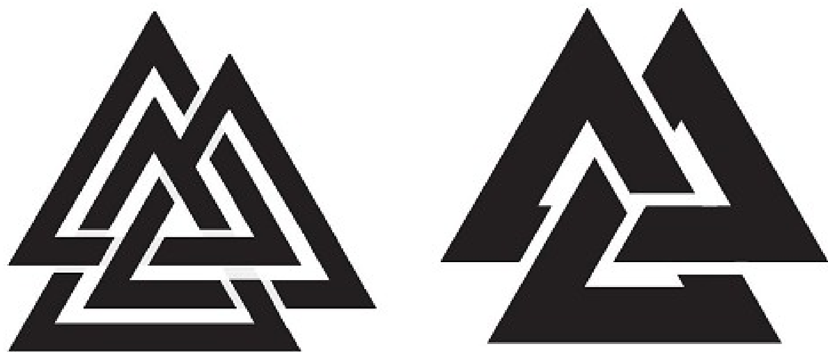
Reproducciones del martillo de Thor. *Colección privada del autor.*

Durante el periodo de la cristianización, fue común el sincretismo entre la nueva y la vieja fe. Era frecuente ver a paganos que lucían cruces por su valor talismánico, y cristianos que en caso de necesidad invocaban a Thor o que llevaban representaciones suyas. Un martillo del año 1000 encontrado en Yorkshire, Inglaterra, lleva una inscripción con una cruz a ambos lados. Probablemente su dueño buscaba tanto la protección del dios cristiano como la de Thor. De hecho, el diseño del martillo fue levemente modificado en muchas ocasiones para que fuera una mezcla de ambas cosas, cruz y martillo.

En Dinamarca, en Trendgården, se halló un molde de esteatita que permitía al artesano crear un martillo o una cruz según le conviniera. Se evitaba así hacer dos moldes diferentes de los dos símbolos más utilizados entre la población, tanto pagana como cristiana. En algunos casos, es difícil saber si estamos ante una cruz o un martillo, como en el caso del llamado *mjolnir* (miolnir) de Fossi, en Islandia, que parece una cruz invertida cuyo travesaño más largo está rematado por una cabeza animal que parece la de un lobo y que sirve como argolla para ser colgado.

Como ya dijimos, el diseño del símbolo de Thor en muchos artefactos anglosajones se corresponde con el de la esvástica, tomada como símbolo del trueno y del dios montado en su carro recorriendo el cielo, a imitación del sol. Se trata de un símbolo solar, aunque también tiene un simbolismo polar. En este último caso, el centro de la esvástica representaría la estrella polar, la estrella fija en el firmamento alrededor de la cual giran las demás. La palabra *esvástica* procede en realidad del sánscrito *suastíka*, que significa «que trae mucha suerte». En Europa, antes de la llegada en el siglo XIX de esta palabra sánscrita, se la conocía como *fylfot*, gammadion, cruz gamada o tetraskelion, pero desconocemos cómo se la denominaba en los idiomas nórdicos. El uso de la esvástica en Europa está atestiguado desde el Neolítico, y se empleó en la Edad del Hierro germánica y en siglos posteriores, incluida la época vikinga. En un capítulo posterior la veremos aparecer como un símbolo mágico y sagrado acompañando a muchas inscripciones rúnicas.

Un símbolo que ha dado mucho que hablar es el llamado *valknut* o «nudo de la muerte». Valk significa «guerrero muerto», y knut, «nudo». En realidad, se trata de una palabra de origen reciente, y muy poco se sabe sobre este emblema, ni siquiera su nombre real, aunque se ha especulado mucho acerca de su significado. Se compone de tres triángulos entrelazados, y aparece grabado en la piedra rúnica sueca de Stora Hammars y en otras. Hay una variante en la que los tres triángulos se representan mediante un solo trazo. Muchos creen que, pese a las diferencias en cuanto a su forma, se trata del mismo símbolo que se muestra en la piedra de Snoldelev, en Dinamarca, donde se esculpió una figura que representa tres cuernos entrelazados entre sí. Los tres triángulos entrelazados aparecen en diferentes piedras y objetos de los siglos VI al X, que, por el contexto de sus inscripciones o de sus grabados, parecen tener relación con Odín y el mundo funerario. De hecho, suele aparecer al lado de representaciones de un jinete cabalgando un caballo de ocho patas.



Las dos formas del valknut. *Ilustración de Javier Arries*.

Aparece también en una cama de madera y en el tapiz que se encontraron, como parte de un ajuar funerario, en el barco de Oseberg, por lo que se cree que está asociado a ritos funerarios. Se ha dicho de todo sobre este símbolo: que quizá represente el nudo de las correas con las que los ahorcados son sacrificados a Odín, o la ligadura mágica que tanto las valkirias como Odín, dios que ata y desata a su antojo, ejercen sobre los guerreros a los que quieren paralizar de temor en medio de la batalla… En la actualidad, hay incluso quien piensa que es temerario llevar este símbolo, porque induce en su portador una tendencia a morir de forma violenta para ir al Valhalla cuanto antes. Se ha especulado también con que quizá represente el corazón del gigante Hrungnir al que Thor diera muerte como vimos en un capítulo anterior haciéndole estallar con su martillo. Dice la Edda que el corazón del gigante era duro como una piedra y con tres puntas afiladas, similar al símbolo *hrungnishjarta* (hrungnishiarta), «corazón de Hrungnir». ¿Sería ese su nombre antiguo? De momento no tenemos forma de saberlo. Por enfatizar el número tres, se le ha asociado también con las nornas y con los nueve mundos del Yggdrasil.

Las armas también son susceptibles de convertirse en poderosos talismanes o artefactos mágicos. En la *Saga de Kormak*, un hombre llamado Thorbeig le hace un regalo a otro llamado Bersi. Se trata de un talismán consistente en un pequeño escudo ribeteado de hierro. Si lo llevaba, aseguraba Thorbeig, nada malo podría ocurrirle. Por cierto que, más adelante en la misma saga, Steinar —un rival de Bersi con el que ha concertado un duelo—, le arrebata su piedra mágica, que lleva en una bolsita suspendida del cuello, y la arroja al mar. De esta manera, Steinar quería asegurarse de que durante el duelo Bersi no tuviera ayuda mágica. Por unos versos que recita Steinar después de

esta acción, parece deducirse que estas bolsas talismánicas contenían objetos a los que se añadían hierbas aromáticas.

Además de los escudos, las espadas eran armas a las que se trataba de infundir poderes mágicos. En la misma *Saga de Kormak*, el protagonista le pide a un tal Skeggi que le deje prestada su espada, *Skofnung*, para un duelo. Es interesante la conversación que mantienen Kormak y Skeggi, pues este último le dice al primero que la espada y él tienen temperamentos muy diferentes: «Skofnung es reflexiva, mientras que tú eres fogoso e impulsivo» (*Saga de Kormak*, 56). Esto nos demuestra que las creencias de los germanos están imbuidas de un profundo animismo. Los objetos, las cosas, tienen vida y carácter propios. Es normal, por tanto, que una espada, que tiene su propia personalidad, tenga su propio nombre. Del mismo modo que personas con temperamentos diferentes pueden chocar, un hombre y una espada de caracteres muy distintos podrían no ser la mejor combinación.

Un arma mágica no se puede usar de cualquier manera. Skeggi le da instrucciones a Kormak sobre cómo debe usarla: «Difícil te resultará su manejo; una funda que no debes tocar la acompaña; el sol nunca debe brillar sobre la empuñadura; no debes llevarla contigo hasta el momento del combate; cuando llegues a la palestra, siéntate tranquilamente, sácala de la funda, coloca su hoja erguida frente a ti y sopla sobre ella; entonces una pequeña serpiente surgirá de la empuñadura; inclina entonces la espada para que esta pueda entrar de nuevo» (*Saga de Kormak*, 57). Pero Kormak era realmente impulsivo. Nada más llegar a casa intentó desenfundarla. Como la espada se negaba a abandonar la vaina, la forzó hasta que se oyó un chirrido agudo, pero la espada seguía en su funda. Cuando llegó el día del duelo, Kormak se saltó todas las advertencias. El sol tocó su empuñadura, la desenvainó de manera forzada, se oyó de nuevo un chirrido y salió la serpiente, pero el poder mágico de la espada se había roto.

## MAGIA PARA LA VICTORIA

Por supuesto se aplicaban ritos mágicos para tener la magia del lado de uno en los combates. Recordemos que los caudillos vikingos y los reyes procuraban reclutar a guerreros berserker y a magos en sus filas para embotar al enemigo, infundirle temor e inutilizar sus armas, uno de los hechizos bien conocidos por Odín y las valkirias. La antigüedad de esta magia guerrera podemos remontarla muy atrás en el tiempo. Tácito ya hablaba del bardito, el himno guerrero que los germanos

cantaban con los escudos delante de la boca para que su voz retumbara e imbuirse de fuerza y de valor, al tiempo que debía atemorizar al enemigo. El canto servía también como vaticinio para el resultado de la batalla.

En la *Saga de Kormak*, Thorvard, un enemigo del protagonista, paga a una mujer llamada Thordis la Vidente para que efectúe un acto mágico que le dé la victoria sobre Kormak en un duelo que han concertado. Kormak va a su vez a consultar a Thordis, pero esta le dice que llega demasiado tarde porque ya ha efectuado un rito para que ningún arma haga mella en Thorvard. No obstante, se ofrece a hacer lo mismo por él. Para ello debe pernoctar en la granja donde vive Thordis. Mientras duerme, Kormak siente que una mano hurga debajo de su almohada y ve una figura que sale fugazmente de su cuarto. Sale fuera y ve a la bruja Thordis en el lugar donde se celebraría el duelo. La hechicera lleva una oca. Al preguntarle qué está haciendo, Thordis le responde que no debe vigilarla y que debe dejarla hacer sin interrumpirla. Kormak se vuelve a dormir. Thordis le visitó dos veces más mientras dormía. La tercera vez Kormak volvió a salir y vio que Thordis había sacrificado ya dos ocas, las había degollado y recogido su sangre en un cuenco. Estaba a punto de degollar la tercera cuando fue sorprendida por Kormak; de nuevo interrumpió a la hechicera preguntando qué estaba haciendo. Ella le respondió que era inútil tratar de ayudarle, que debía sacrificar las ocas en secreto, pero él había arruinado la ceremonia. Durante el día, poco antes de comenzar el combate, Kormak recriminó a Thordis y le dijo que solo sabía hacer el mal, y quiso sacarla fuera, a la luz del día para examinar sus ojos. Y es que era una creencia general que en el fondo de los ojos de los brujos brillaba una luz especial que los delataba. El combate tuvo lugar, y Kormak, pese a la magia que supuestamente protegía a su enemigo, le propinó a este un golpe con su arma que le causó una grave herida. Thordis, por cierto, realizó para Thorvard un ritual de sanación que consistía en un sacrificio para los elfos. Los elfos mandaban enfermedades, pero también eran depositarios del arte de sanar.

La caza y la pesca también se pueden propiciar mediante el uso de la magia. En *La Saga de los Groenlandeses*, se nos da un ejemplo de lo que parece un rito propiciatorio para la caza. Un hombre llamado Thorhall el Cazador se perdió y le encontraron en una especie de éxtasis: «Miraba fijamente al cielo, muy abiertos los ojos, la boca y las ventanas de la nariz, y se arañaba, se pellizcaba y murmuraba» (*La Saga de los Groenlandeses. La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 65). Poco después embarrancó una ballena, aunque nadie sabía de qué clase era.

Cocinaron su carne y la comieron, pero cayeron enfermos. Entonces, Thorhall el Cazador dijo: «¿Acaso no se ha manifestado Barbarroja con más poder que vuestro Cristo? Esta es la recompensa que recibo por haber compuesto un poema para mayor gloria de Thor, mi patrón; él me ha fallado pocas veces» (*La Saga de los Groenlandeses. La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 65). Barbarroja no es otro que Thor, del que Thorhall parecía ser devoto. Había realizado aquel rito porque se habían quedado sin víveres, pero parece que la carne de la ballena, regalo de Thor, no sentó muy bien a la mayoría de los hombres de la expedición, que eran cristianos. De hecho, después de lo que dijo Thorhall, la arrojaron a un precipicio y se encomendaron a Dios.

## MALDICIONES Y MAGIA NOCIVA

Se temía mucho el daño y el mal que un hechicero pudiera invocar. Los conjuros, hechizos y maldiciones de los magos nórdicos son nefastos y terribles. Uno de los ritos más peligrosos era el conocido como poste *nithing*, o «poste de agravio». En la *Saga Vatnsdœla*, dos de sus personajes, Jökul (Iokul) y Finbogi, concertaron un duelo entre ambos, pero llegado el día, Finbogi no se presentó, así que Jökul levantó una pértiga para maldecir a su enemigo. Talló una cabeza humana y la puso en un poste con runas mágicas. Luego mató una yegua, le abrió el pecho y puso allí el poste en el pecho del animal de modo que la cabeza apuntara a la casa de Finbogi.

Había diferentes variantes del rito para erigir un poste de agravio. En algunas sagas se tallan dos postes rematados por una cabeza cada una, una detrás de la otra, para sugerir que la persona contra la que iba dirigido el rito era homosexual. Un relato muy detallado de cómo se realizaba esta ceremonia de maldición lo encontramos en la *Saga de Egil Skallagrimsson*. Egil levanta uno de estos postes contra los reyes de Noruega, Eirik y Gunnhild: «Cogió en la mano una rama de avellano y fue a un promontorio rocoso que había delante de la costa; cogió una cabeza de caballo y la puso encima del palo. Luego hizo un conjuro, diciendo: “Planto aquí un poste de agravio, y dirijo el insulto al rey Eirik y a la reina Gunnhild —dirigió la cabeza del caballo hacia tierra —. Dirijo el insulto a los espíritus protectores del país, que habitan estas tierras, para que vaguen perdidos hasta que expulsen del país al rey Eirik y a Gunnhild”. Luego clavó el palo en una grieta de las rocas y allí lo dejó plantado; dirigió la cabeza hacia tierra y trazó runas en el palo, y dijo todo el conjuro» (Sturluson, 1983: 293-294).

La reina Gunnhild —contra la que, junto a su marido, va dirigido el agravio—, por cierto, es retratada como una temible hechicera en

muchas sagas. Se decía que había aprendido magia en Finlandia mientras vivía con dos brujos lapones. En la *Saga Heimskringla* se dice que un grupo de hombres del rey Eirik encontraron la cabaña por casualidad mientras los magos estaban fuera. Gunnhild quería deshacerse de los dos lapones, pues para instruirla en su magia le habían exigido favores sexuales. Ahora que ya tenía el conocimiento que buscaba, sus mentores le estaban estorbando. Hizo que los hombres del rey se escondieran en la cabaña, y dispersó el contenido de un saco de lino dentro y fuera de la vivienda para realizar un hechizo. Cuando llegaron los magos, cayeron en un sopor que los dejó inconscientes. Gunnhild cubrió sus cabezas con pieles de foca e hizo que los hombres de Eirik los mataran. Se decía también que ella, con su magia, había sido la causante de la muerte del rey Hákon, herido mortalmente por una flecha cuya trayectoria habría dirigido Gunnhild mediante sus artes de hechicera.

Erigir un poste de agravio debió de ser una forma muy popular de maldecir, ya que la ley impuesta en Noruega por el rey Sverre I (1151-1202) contempla este acto como un delito. Pero lo más sorprendente es que esta tradición ha sobrevivido en Islandia. Por ejemplo, en 2003, un vecino de Bíldudalur atropelló al cachorro de un agricultor. Este último, que además decía ser descendiente de Egil Skallagrimsson, erigió uno de estos postes en el que había atado la cabeza de un ternero contra su vecino. El poste adjuntaba una nota en la que decía que no tendría descanso hasta que su vecino fuera proscrito o muerto. Por otra parte, postes de este tipo, con cabezas de diferentes tipos de animales, se han empleado en todo tipo de protestas políticas.

Existen también otros conjuros para maldecir. Nuevamente, la *Saga de Egil Skallagrimsson* nos proporciona ejemplos. Su protagonista, Egil, no contento con utilizar un poste de agravio contra el rey Eirik y la reina Gunnhild, ya había intentado antes maldecirlos con el siguiente conjuro: «Que los dioses castiguen *a Eirik, del país le arrojen,* que también Odín se irrite, *pues mis riquezas robó;* que huir hagan de sus tierras *al tirano, Nfrd y Frey,* dé Thor la espalda al abyecto / violador del thing sagrado» (*Saga de Egil*, 1983: 285-286). Este tipo de versos son un ejemplo de lo que se conoce como *nídvísur*, estrofas infamantes. Como señala el doctor Enrique Bernárdez, catedrático de lingüística general, en una nota al poema, este canto seguramente es una versión de un conjuro para maldecir. También es de esta opinión, señala Bernárdez, el lingüista noruego Magnus Bernhard Olsen (1876-1963), basándose en el hecho de que este y otros poemas similares, cuando se transcriben en runas, necesitan exactamente 72 runas por poema. Este

número se obtiene como el producto de dos números de importancia capital en la magia nórdica, el 3 y el 24, donde 24, también múltiplo de 3, es el número de runas que componen el alfabeto rúnico conocido como futhark antiguo. Es algo que no parece casual y que parece indicar que al texto se le quiere dotar de una finalidad mágica.

La fuerza del canto y del verso, el poder que se desprende de la poesía no es algo banal. El Galdr se basa en él, y los poetas y los escaldas gozan del poder de la palabra bien rimada. Thorleif Iarlskald (Þorleifs jarlsskáld) fue un poeta islandés del siglo X que gozó de buena reputación como escalda de nobles. Según el Þorleifs þáttr jarlsskálds, un relato incluido en el manuscrito *Flateyjarbók*, cierto señor llamado Hákon intentó comerciar con él, pero Thorleif no quiso hacer trato. Cuando no estaba, Hákon mandó ahorcar a la tripulación de Thorleif, quemó su barco y confiscó todo lo que había en él. Thorleif juró vengarse, se disfrazó de mendigo y se presentó ante el caudillo para cantarle un poema de alabanza. Empezó como tal pero acabó convirtiéndose en un poema sarcástico para maldecir, un *níð* (nid). Mientras Hákon oía el poema empezó a sufrir un horroroso picor entre las piernas que se fue incrementando de tal modo que, sin decoro alguno, le llevaba a rascarse sus partes pudendas pese a que el salón estaba lleno de gente. Incluso llegó a llamar a unos sirvientes para que le rascaran con peines y telas anudadas. De repente, se hizo la oscuridad. Cuando volvió la luz, Hákon cayó desmayado tras observar con espanto que el pelo se le caía.

Entre los hechizos de odio y la magia destructiva podemos incluir el mal de ojo. En la *Saga Vatnsdœla Ljot*, un tal Hrolleif mata a Ingimund. Los cinco hijos del hombre asesinado juran vengarse. Cuando le tienen en su poder reparan en que algo viene hacia ellos. Uno de los hermanos se da cuenta de que era la madre de Hrolleif, preparándose para realizar algún hechizo. Iba con la ropa sobre la cabeza, caminando hacia atrás, con la cabeza metida entre las piernas, y echándoles, literalmente, «miradas de troll». Pero, antes de que pudiera llegar, le cortaron la cabeza a su hijo. Entonces la anciana bruja les dijo que habían tenido mucha suerte, ya que si no se hubieran percatado y hubiera podido completar el hechizo, la tierra se habría dado la vuelta y el pánico los habría vuelto locos.

Destaca de este relato la «mirada de troll» de la bruja. Como en muchas otras culturas, en la germana se teme a la mirada del hechicero, al ojo nefasto, al mal de ojo cuya mirada daña allí donde se posa. Recordemos el poder de aojar de los alp. Los dos magos lapones con los que la reina Gunnhild convivió para aprender magia, cuando se enojaban y miraban a alguna parte provocaban la muerte de los

seres vivos que allí hubiera, por eso Gunnhild los cubre con pieles de foca antes de hacer que los maten. Algo semejante se cuenta en la *Saga Laxdaela del hechicero Stigandi*, que con su mirada hacía que la tierra se revolviera allí donde miraba, como si un torbellino hubiera pasado por ella. Allí donde habían crecido los más verdes pastos no volvía a crecer nada. No es de extrañar entonces que una de las preocupaciones de todos aquellos que quisieran atrapar y anular el poder de un brujo fuera la de intentar cubrir la cabeza del brujo o de la bruja para neutralizar el poder de su mirada. En la *Saga de Grim Mejillas Peludas*, el protagonista, tras sobrevivir a las asechanzas de la malvada reina Grimhild, una bruja que procedía de Finlandia, la sorprende colocando una bolsa sobre su cabeza para que no pueda dañarlos ni hechizarlos con su mirada. Tras hacerla confesar sus crímenes, la apedrearon hasta la muerte.

Encontramos otro ejemplo en la *Saga Gull-Þóris*, donde hay dos grupos de enemigos enfrentados entre sí, asistidos cada uno por una mujer experta en magia. Una de ellas se llamaba Kerling; la otra, Thurid. Durante una refriega entre ambos bandos, Kerling logró entrar en la casa del enemigo atravesando las paredes sólidas, pero un jabalí, seguramente su rival que había tomado esa forma, la expulsó de allí. En plena pelea los del grupo de Thurid, los que estaban dentro de la casa, se dieron cuenta de que sus armas estaban como romas y no herían, habían sido hechizadas. Thurid decidió ir a buscar a Kerling, y la encontró fuera, con los vestidos sobre la cabeza, y esta entre las piernas, mirando al cielo. Thurid la atacó y se enzarzaron en una lucha en la que las dos cayeron inconscientes. En ese mismo momento las espadas volvieron a ser efectivas. Otro caso: en la *Saga Vatnsdœla*, la mirada del hechicero Thorgrim era la causante de que *Aettartangi*, la espada de Jökull Ingimundarson (Iokull Ingirmundarson), no resultara eficaz en el combate. Jökull buscó a Thorgrim río abajo y lo encontró mirando de una forma extraña. Le propinó al brujo por detrás un humillante golpe que lo lanzó al río. Y en ese mismo momento *Aettartangi* volvió a ser un arma eficaz. Es de suponer que estos hombres y mujeres, con semejantes poderes, acompañaban a más de un ejército para tratar de inutilizar las armas de los enemigos.

Algunos hechizos de odio incluyen el envío de criaturas sobrenaturales que pueden provocar la locura, enfermedades o incluso la muerte. Baste recordar a la temible Huld de la *Saga Ynglinga*, que envió una mare contra el rey Vanlande para que le aplastara la cabeza mientras dormía. Una reminiscencia de estas creencias parece haber sobrevivido en un cuento islandés según el cual dieciocho magos decidieron formar una sociedad y huir a las islas Westman cuando la

Muerte Negra, la peste, llegó a Islandia en el siglo XV y mató a la mitad de la población. Encargaron a uno de ellos que viajara a Islandia y regresara en Navidad para contarles lo que ocurría en Islandia. Si no regresaba, le mandarían a un *enviado*, un espíritu, para matarlo. El hombre anduvo por los campos y solo encontró muertos y desolación. Llegó a una granja y encontró a una hermosa joven viva. Se enamoraron y ambos permanecieron allí hasta la Navidad.

Llegó el día de Navidad, y él sabía que los suyos le mandarían al enviado. Llegó la noche y empezó a sentir somnolencia, señal, le dijo a la chica, de que el ente se estaba acercando. Según le iba asaltando aquella somnolencia le iba diciendo a la muchacha cuán cerca estaba el ejecutor, hasta que tras decirle que ya estaba en los límites de la granja cayó inconsciente. La joven vio cómo un humo rojo pasó por debajo de la puerta, condensándose hasta tomar forma humana y diciéndole que se apartase, que tenía una misión que cumplir. Ella, respondió, accedería solo si le demostraba su poder haciéndose más grande. La criatura creció tanto que llenó toda la casa. La muchacha le preguntó después si podía convertirse en algo más pequeño. El enviado se convirtió en una mosca y la joven aprovechó para encerrarlo en un fémur de oveja.

Así se salvó el mago. Pero, para Año Nuevo, dijo, sus compañeros volverían a dirigir contra él a un enviado aún más poderoso. Llegó el día de Año Nuevo y la muchacha le dijo que le acompañara. Lo llevó hasta un paraje, levantó una losa en el suelo, y descendieron a una habitación oscura donde ardía una luz fabricada con un cráneo y grasa de tripa humana. Había allí un hombre de aspecto aterrador al que la chica llamó padre adoptivo. La muchacha le explicó la situación y le entregó el fémur de oveja. El hombre liberó a la mosca que había dentro y dijo: «Busca a todos los enviados que lleguen a la isla y devóralos». La mosca creció de tal manera que una de sus mandíbulas rozaba el cielo y la otra tocaba el suelo. Devoró a todos los enviados que llegaron a la isla, y el mago y la mujer pudieron vivir tranquilos.

La creación de un ser artificial por parte del mago, de una entidad que será empleada como una especie de criado mágico para enviárselo a sus enemigos es otra forma de dañar a los adversarios. Recordemos a Thorleif, el escalda que disfrazado de mendigo recitó un poema difamatorio delante del caudillo Hákon, provocándole un picor horrible en sus partes pudendas. Pues bien, en la saga del rey Olaf Tryggvason, Hákon decide vengarse, y para ello halaga con regalos a las hermanas Thorgerd Holgabrud (Þorgerðr Hǫlgabrúðr) e Irpa, figuras divinas, quizá gigantas, que aparecen en varias sagas. Ellas le aconsejan que cree un *trémaðr* (tremad), un hombre fabricado con un

trozo de madera a la deriva, al que dota de vida colocándole un corazón humano. Le dan una lanza y lo envían a Islandia para que vaya a matar a Thorleif. La criatura lo encuentra y comienza a insultarlo. Thorleif le ataca, pero falla, y el hombre de madera le asesta un golpe mortal, tras lo cual desaparece después para siempre hundiéndose en la tierra.

El uso de la raíz de un árbol llevado por las aguas sobre el que se tallan runas con objeto de dañar a un enemigo viene atestiguado también en el Ljóðatal (Liodatal), la sección del Canto del Altísimo, en la que Odín enumera una serie de dieciocho hechizos. La estrofa en la que habla del sexto dice así: «Sé el sexto si un hombre me hiere / con una raíz *y a este hombre que busca mi mal* le persigue el dolor, y no a mí» (Sturluson, 1982: 213). El texto hace referencia al hechizo rúnico que se hace sobre la raíz de un árbol para dañar a alguien; y Odín nos dice que conoce un hechizo para que el mal que le desee un hechicero le sea devuelto. Es exactamente el mismo hechizo dañino y fatal que la bruja Thurid, según vimos en el capítulo anterior, utiliza para hacer daño al protagonista de la *Saga de Grettir*, que al tratar de cortar el tronco se hiere con su hacha. Observemos que la creación de esta criatura mágica no es sino una imitación de cómo Odín y sus hermanos, animando un trozo de fresno y otro de olmo, crearon a Ask y a Embla, la primera pareja humana. Ambos trozos de madera los encontraron los dioses en la playa, de modo que seguramente los había traído la marea, como el trozo de madera con el que Hákon y las dos hermanas crearon al hombre de madera.

## SUEÑOS, VIDENCIA Y ADIVINACIÓN

A lo largo de esta obra hemos visto diferentes rituales y técnicas que desde la Antigüedad servían para obtener oráculos y tratar de descubrir los entresijos del destino consultando a sacerdotisas y videntes, empleando ramitas con símbolos dibujados en ellas, observando el comportamiento de animales sagrados o el devenir de algún carro conducido por sacerdotes en el que viajan los dioses. Saber lo que nos depara el destino o cuál es el designio de los dioses es una preocupación muy común en todas las culturas, y para los germanos resultaba igualmente importante. La voluntad de los dioses y los designios del destino podían manifestarse de diferentes modos. Algunos hechos cotidianos eran interpretados como agüeros y vaticinios buenos o malos. Por ejemplo, caer del caballo no traía nada bueno. En *La Saga de los Groenlandeses*, Eirik el Rojo iba a acompañar a su hijo Leif en una expedición, pero mientras viajaba hacia el barco

su caballo tropezó y él cayó a tierra. Eirik lo interpretó como un augurio de mala suerte. No realizó el viaje. Estaba convencido de que ya no descubriría más países y de que moriría allí en Groenlandia.

Una de las puertas por las que los hombres podían descorrer el velo de lo invisible es el sueño. Los sueños son de importancia capital. En ellos aparecen dioses y otros espíritus para comunicar sus deseos, para hacer advertencias, para transmitir su voluntad. Los sueños, con su lenguaje simbólico que hay que saber interpretar, son también el anuncio de acontecimientos venideros. Hay muchos ejemplos en las sagas de hombres y mujeres que interpretan sus sueños tomándolos por algo muy real que terminará por acontecer irremisiblemente. Un ejemplo de un sueño cargado de símbolos nos lo proporciona la *Saga de Gunlaug Lengua de Víbora*, donde un hombre llamado Thorstein cuenta lo siguiente: «Soñé que estaba en mi casa de Borg, ante la puerta principal; miré a lo alto de la casa y en el caballete vi una oca muy hermosa: era mía, y me alegraba mucho de ello. Vi entonces que desde las montañas llegaba volando un gran halcón. Voló hacia la casa, se sentó junto a la oca y chilló alegremente. Vi entonces que el halcón tenía ojos negros y garras de hierro. Me pareció valeroso. Vi entonces que desde el sur venía volando otro pájaro. Llegó hasta Borg, se sentó sobre la casa, junto a la viga central, y quiso acercarse a la oca. Era también un halcón grande. Vi entonces que el primero se enfadaba mucho con el recién llegado, y lucharon fieramente y durante mucho tiempo, y vi que los dos sangraban. Y el juego terminó cayendo los dos, cada uno de la parte del tejado en que estaba, y los dos estaban muertos; la oca seguía allí, abatida y triste. Vi que llegaba entonces desde el oeste otro pájaro. Era un gavilán. Se sentó en el tejado y se acercó alegre a la oca, y entonces se marcharon los dos volando juntos en la misma dirección y desperté» (*Sagas Islandesas*, 81).

Él lo interpretó como un sueño banal, pero un noruego con el que estaba dialogando lo interpretó así: «Los pájaros deben de ser espíritus de personas. Tu mujer está encinta, y parirá una niña bellísima, a la que querrás mucho. Pero hombres nobles pedirán a tu hija en matrimonio, y vendrán de los puntos cardinales de donde creíste ver llegar a los halcones, y la amarán apasionadamente, y lucharán por ella, y ambos perderán la vida. Y entonces te la pedirá un tercer hombre, que llegará desde el punto cardinal de donde vino el gavilán, y se casarán. He interpretado tu sueño, y creo que así es como sucederá» (*Sagas Islandesas*, 82). Todo ocurre a lo largo de la saga tal y como dijo el hombre de Noruega. En la misma saga encontramos otro ejemplo de un sueño significativo pero de una naturaleza diferente.

Los difuntos pueden venir hasta los vivos en sueños y comunicarles que han muerto. El héroe de la saga, Gunlaug, se bate en duelo con un hombre llamado Hrafn. Hrafn murió durante el combate, y Gunlaug fallece a su vez tres días después a consecuencia de las heridas. Cada uno de los duelistas se apareció ante su correspondiente padre para anunciarle que había muerto. Estaban ensangrentados y les comunicaron su deceso mediante un poema.

Son corrientes los sueños en los que se anuncia la llegada de un hijo o de una hija desvelando el destino que les aguarda. En la *Saga Hálfdanar Eysteinssonar*, escrita en el siglo XIV, Ragnhildr, esposa del rey noruego Hálfdan el Negro, tiene un sueño que anuncia el nacimiento de su hijo Harald. La reina soñó que una pequeña espina salía de su mano y empezaba a crecer hasta convertirse en un frondoso árbol cuyas ramas se extendían por Noruega y las tierras vecinas. El niño que nacería sería Harald el de la Hermosa Cabellera, que unificó Noruega y extendió su dominio sobre Escocia, las islas Hébridas, las islas Órcadas y las islas Shetland. Otros sueños vaticinan luchas o acontecimientos importantes que acontecerán en la vida del que sueña. La *Saga Þórðar hreðu,* escrita en 1350, nos presenta a un hombre llamado Thord, que tiene un sueño premonitorio. En él Thord llegaba hasta el fiordo de Borgar en Islandia. Allí hablaba con varios extranjeros. Thord además vio en su sueño que su cabaña estaba llena de lobos. Los lobos le atacaron, le agarraron de la ropa y querían sacarlo de allí. Thord desenvainó su espada, cortó a un lobo por la mitad y decapitó a otro. Y en ese momento le atacaron desde todos lados. Al instante apareció un joven oso que iba a ayudarle y él se despertó. Los acontecimientos futuros le darían todo el sentido a su sueño.

Había personas con habilidades especiales para presagiar o vaticinar acontecimientos. Algunas mujeres, tocando a alguien, podían determinar si les iría bien o mal en una empresa. Era habitual consultarlas antes de un duelo. En la *Saga de Kormak,* un hombre llamado Ogmund tiene un duelo concertado con otro llamado Asmund. El motivo era que Ogmund iba a casarse con una mujer llamada Helga a la que también deseaba su rival. El ama de Helga, «acostumbraba a palpar a los hombres que iban a combatir en duelo» (*Saga de Kormak*, 30), palpó a Ogmund y le garantizó que saldría bien del combate y no le pasaría nada. La mayoría de los ritos de adivinación, al menos en las sagas, son realizados por mujeres. Una de ellas, llamada Thorhildr Vadlaekkja (Thorhild Vadlaekia), según la *Saga Ljostvetninga*, llevó a cabo un curioso ritual de adivinación. La mujer se cubrió con un casco, se puso unos pantalones y se metió en el

mar golpeando el agua con un hacha para vaticinar el futuro. Un hombre llamado Gudmundr preguntó por su destino. Al ser golpeada el agua, no ocurrió nada, pero cuando preguntó por el destino de sus hijos el agua se volvió roja y se oyó un estruendo que vaticinaba un final sangriento para su prole.

Pero también hay videntes masculinos. En un relato corto, el «Þiðranda þáttr ok Þórhalls», un hombre llamado Þórhall spámaðr (Thorhall el Vidente), le dice a Þiðrandi (Thidrandi) que algo funesto ocurrirá a quienes estén fuera en esa noche. Pero Thidrandi es un joven temerario de dieciocho años y no cree en las advertencias del vidente. Alguien llama a la puerta en la noche. Nadie responde. Llaman de nuevo y nadie abre. Pero, en la tercera llamada,Thidrandi piensa que es deshonroso y que falta a las leyes de la hospitalidad dejar a un invitado fuera. Abre y, al salir, ve a nueve mujeres de negro que cabalgan desde el norte hacia la casa con sus espadas desenvainadas. Desde el sur, llegan otras nueve doncellas vestidas de blanco montadas sobre caballos blancos. El chico muere a manos de las mujeres de negro. El vidente interpretó este extraño suceso de la siguiente manera: cada una de las dieciocho doncellas es una fylgja (filgia) asociada a la familia. Las que van de negro están furiosas por la reciente cristianización de Islandia. Las de blanco intentan proteger al muchacho, pero no lo consiguen porque no es cristiano. El vidente, en otra visita a la casa, se muestra feliz porque por la mañana ha visto a una muchedumbre de seres de todos los tamaños dispuestos a marcharse de Islandia debido a la decisión de los islandeses de convertirse a la nueva fe. Thorhall el Vidente poseía la llamada *doble vista*; era capaz de ver a la gente invisible, y a los espíritus que protegen y pueblan la tierra.

Todavía en plena era cristiana algunos cuentos del folclore islandés nos dejan constancia de la existencia de videntes capaces de presagiar cosas como la llegada de barcos a la isla, un acontecimiento importante para la buena marcha de la economía local. Tal es el caso de Steinumm, una anciana que vivía en el pueblo pesquero de Olafsvik. Pese a que tenía cataratas en ambos ojos y prácticamente estaba ciega, era capaz de anunciar, con una semana de adelanto, la llegada de barcos a la isla, razón por la que los comerciantes le consultaban para estar preparados y disponerse para hacer tratos con los que llegaran. Si le preguntaban cómo podía saberlo solo contestaba que cuando era joven había tenido trato con el pueblo oculto que vive en las llamadas rocas Ennid. Más explícita era una anciana que vivía en Laugarnes y que cada primavera presagiaba, también con una semana de adelanto, la llegada del primer barco a Reykjavik.

Afirmaba la mujer que sabía que llegaría ese barco cuando veía llegar a Kepi, la primera granja de Laugarnes, un barco del pueblo oculto. Entonces estaba segura de que llegaría a la capital el primer barco tripulado por seres humanos.

## SANACIÓN

Sin duda, la salud —saber conservarla o recuperarla si acuciaba alguna enfermedad— es otra de las preocupaciones básicas de los seres humanos. En la mayoría de los casos la enfermedad se atribuye al veneno producido por una sustancia invisible, disparada o insertada en el cuerpo del enfermo por una entidad, ya sea esta un enano, un gigante, un elfo, una valkiria… En otros casos, la propia enfermedad se considera la consecuencia de la posesión, por parte de una de estas entidades, de la zona del cuerpo del enfermo afectada por la dolencia. El hechizo entonces es realmente un exorcismo que intenta obligar al ser maléfico que ha provocado la enfermedad a abandonar el cuerpo del enfermo. Por ejemplo, un encantamiento escandinavo llamado «Para los trolls en las personas», reza: «Tú, troll, que estás aquí dentro, debes salir, debes huir». Thor es el enemigo de los gigantes. Por eso no es raro que se le invoque contra ellos, como en un hechizo anglosajón que se encuentra en un manuscrito de Canterbury del año 1073: «Gyril causante de heridas, vete ya. Has sido descubierto. Que Thor te bendiga, señor de ogros Gyril, causante de heridas. Contra el pus de los vasos sanguíneos».

Resulta llamativa la frase «has sido descubierto»; es como si el causante de la enfermedad permaneciera oculto en el cuerpo de su víctima y desde allí pudiera afligirle impunemente, hasta que se le descubre y se le conmina para que abandone el cuerpo del enfermo. El hecho de que en la oración se le desee que Thor le bendiga parece más bien una amenaza irónica y velada. Este gigante Gyril parece ser el mismo que, con el nombre de Ioril, protagoniza una inscripción rúnica encontrada en un talismán —una costilla de últimos del siglo XI, o principios del XII— hallado hace poco en Sigtuna, Suecia: «Ioril herida febril… Ató la fiebre, luchó contra la fiebre y se la lanzó al hechicero. Ha tomado toda la herida. ¡Vuela, fiebre!». Fijémonos en que la inscripción culpa a un hechicero del mal que aflige al enfermo. Recordemos que se creía en el poder de algunos brujos dañinos para enviar a alguna criatura sobrenatural con el fin de dañar a sus enemigos, enfermándolos, llevándoles malos sueños o hasta matándolos. La inscripción de este amuleto de Sigtuna manifiesta el deseo del maestro grabador de runas de devolverle al brujo el mal que

intenta infligir al enfermo.

Esta relación entre elfos, salud y enfermedad es muy antigua. En la *Saga de Kormak* se produce un duelo entre Kormak y su adversario Thorvard, en el curso del cual Thorvard recibe un duro golpe de espada que le rompe las costillas. La herida sanaba muy lentamente, de modo que cuando pudo tenerse en pie fue a ver a la vidente Thordis para que le sanara. Thordis le dio instrucciones para realizar un rito, una ofrenda a los elfos, para restituir la salud del guerrero. La ofrenda consistía en el toro que se había sacrificado durante el duelo. El vencedor, Kormak, había abatido al animal y era suyo de pleno derecho. Estas fueron sus instrucciones: «No lejos de aquí existe una colina donde viven los elfos; encuentra al toro que mató Kormak, riega con su sangre las laderas de la colina y ofrece en sacrificio su carne a los elfos. Si lo haces tu estado mejorará» (*Saga de Kormak*, 102). Thorvard siguió las instrucciones de la bruja y mejoró rápidamente. Y es que los elfos son excelentes sanadores; lo mismo que enferman a los hombres saben cómo curar con sus artes.

Enfermedades nerviosas como la epilepsia también son atribuidas a elfos y otras criaturas invisibles. Con la cristianización, este tipo de enfermedades se atribuyó también a los demonios. En un manuscrito alemán del siglo XI se conserva un hechizo llamado «Contra Caducum Morbum», escrito en alto alemán antiguo. Es un conjuro contra el llamado mal caduco, la epilepsia. Se trata de un exorcismo. Aunque hay elementos cristianos en el conjuro, hay una palabra que se menciona en el mismo, Doner, que según algunos especialistas podría aludir a la forma germánica del dios Thor, Donar.

Invocar a los dioses es algo habitual en los conjuros de sanación. Un conjuro noruego para quitar la arenilla del ojo requiere la lectura de la siguiente fórmula sobre un recipiente con agua, tras lo cual se agita el agua tres veces y se echa en el ojo afectado: «Toma lo negro sobre lo azul, *toma lo azul sobre lo blanco,* toma lo blanco sobre una piedra sujeta al suelo. / En el nombre de Thor, Odín y Frigga». Con el tiempo, este tipo de fórmulas acabó mezclándose con invocaciones a Cristo, los ángeles, los apóstoles y otros personajes importantes de la nueva fe. Hay una buena cantidad de literatura médica anglosajona que incluye hechizos y encantamientos, que describen algunos de los procedimientos mágicos empleados por los *leeches*, palabra que en inglés designa hoy por hoy a las sanguijuelas, pero que en inglés antiguo se aplicaba a médicos, sanadores y curanderos. Entre los conjuros empleados por los leeches estaban los llamados «encantamientos métricos». Se trata de conjuros que se leen sobre un objeto o sobre algún tipo de poción o emplasto. Están escritos en

inglés antiguo y a menudo mezclan elementos paganos con otros cristianos incluyendo traducciones de textos grecolatinos. Hasta doce de estos hechizos han sido recogidos en diferentes textos médicos de los siglos X y XI, pero algunos encantamientos que recogen probablemente son más antiguos.

Uno de ellos es el llamado *Lacnunga*, que significa literalmente «Remedios», y que reúne varias recetas médicas escritas en inglés antiguo y en latín. Entre estas, una de las más conocidas es la que lleva por título «Por un Nacimiento Retrasado», según el cual una mujer que quiere concebir un hijo debe llevar a cabo ciertas acciones, como dar tres pasos sobre una tumba recitando cierto ensalmo. ¿Quizá se trate de un llamamiento para que el alma del difunto encarne en la mujer que realiza el conjuro? Con todo, el más popular de los hechizos de esta compilación es el llamado «Conjuro de las nueve hierbas», en el que interviene una mezcla de nueve especies vegetales para tratar infecciones, envenenamientos e intoxicaciones. Este encantamiento, aunque tamizado por un toque cristiano, está lleno de referencias paganas y alusiones a los números tres y nueve, cifras de importante valor simbólico en la magia pagana. Por su importancia presentamos una traducción del mismo al final del libro, en el Apéndice A.

Pero, sin duda, lo que prueba el origen precristiano del Conjuro de las nueve hierbas es la referencia al dios Wodan, o Woden, que es como aparece en el texto, aunque mezclado con elementos cristianos. Las nueve hierbas, aunque hay dudas sobre la identidad de algunas, son artemisa (*Artemisia Vulgaris*), llantén (*Plantago Major*), mastuerzo amargo (*Cardamine Hirsuta*), ortiga (*Urtica*), betónica (*Stachys Officinalis*), manzanilla (*Chamaemelum Nobile*), manzano (*Malus Sylvestris*), hinojo *(Foeniculum Vulgare*) y tomillo (*Thymus Vulgaris*). Las plantas sirven para hacer un emplasto que se aplica sobre la herida. Se emplea también una oración en la que se menciona a Woden: «Llegó la serpiente de manera furtiva. / Hiere a un hombre. *Tomó entonces Woden* las nueve ramas gloriosas, *y mató a la serpiente* haciéndola estallar en nueve partes». Hay quien sugiere que las nueve ramas de gloria aluden a ramas en las que se ha inscrito la runa correspondiente a la inicial de cada planta.

Otro hechizo famoso por su contenido pagano es el «Wið færstice», literalmente «Contra un dolor punzante», del que ya hablamos cuando nos ocupamos de las enfermedades provocadas por los disparos de los elfos. Se debe fabricar una poción hirviendo en mantequilla tres plantas cuyas hojas tienen forma de lanza. Son la matricaria (*Tanacetum parthenium*), la ortiga roja (*Lamium purpureum*) y el llantén mayor (*Plantago major*). Debe recitarse el siguiente encantamiento (el

contenido de los corchetes indica traducciones alternativas o explica el significado de algunas expresiones): «Eran ruidosas, sí, fuertes, cuando cabalgaron sobre el túmulo; *eran feroces cuando cabalgaron sobre la tierra.* Protégete ahora, puedes sobrevivir a esta contienda. *Fuera, pequeña lanza, si hay una aquí dentro.* Se encontraba debajo [o detrás] de la madera de tilo [escudo], debajo de un escudo de color claro [o ligero], *donde esas poderosas mujeres organizaron sus poderes,* y enviaron lanzas chillonas. Enviaré otro [dardo] de vuelta, *una que vuele hacia adelante y se les oponga.* Fuera, pequeña lanza, si estás aquí dentro. *Un artesano sentado, forjó un cuchillo [o cuchillos];* eran pequeños como espadas, violenta la herida. *Fuera, pequeña lanza, si estuvieras aquí dentro.* Seis artesanos se sentaron, fabricaron lanzas de matanza. *Sal, lanza, no [sigas] dentro, lanza.* Si hay aquí dentro una pieza de hierro [o espadas], la obra de *hægtessan* [una bruja], debe disolverse. *Si recibió un disparo [o daño] en la piel o recibió un disparo [o daño] en la carne,* o recibieron un disparo [o daño] en la sangre, o recibió un disparo [o daño] en una articulación, que su vida nunca se vea perjudicada. Si fue la inyección [o daño] de un *ēse* [un as, un dios] o fue la inyección [o daño] de un *ælfe* [un elfo] *o fue el disparo [o daño] de hægtessan, ahora quiero ayudarte.* Sea esto para ti un remedio contra el disparo [o daño] de un ēse; como un remedio para el disparo [o daño] de un ælfe, *como un remedio para el disparo [o daño] de hægtessan; Te ayudaré.* Vuela por allí sobre la cima de la montaña. / Sé saludable, que el Señor te ayude». Después se introduce un cuchillo en el bol, y luego se pasa por la zona dolorida. La mención a las mujeres violentas que cabalgan sobre los túmulos parece aludir a las valkirias. A lo largo del texto se mencionan también lanzas y cuchillos, dardos mágicos, que han podido ser enviados o lanzados por elfos, o por hechiceros.

Otro encantamiento del *Lacnunga* relacionado con la salud es el conocido como «Wið dweorh», «Contra el enano», del que también hablamos en un capítulo anterior, que se aplicaba para los trastornos del sueño, con el objetivo de ayudar a dormir a los que sufren enfermedades que provocan convulsiones provocadas por algún ser sobrenatural relacionado con la noche y las pesadillas. El conjuro tiene elementos cristianos, y nombra a los siete durmientes de Éfeso, siete mártires cristianos que habrían permanecido durmiendo durante años en una cueva. Otro hechizo con tintes paganos del Lacnunga está destinado a acabar con los quistes, pero sin duda uno de los más curiosos es el que se denomina «para un enjambre de abejas». Este conjuro contra la picadura de las abejas resulta realmente interesante, porque en él las abejas son denominadas *sigewif*, palabra del inglés

antiguo que significa «mujeres de la victoria». Los eruditos lo interpretan como una alusión a las valkirias, aunque estudios recientes lo califican de simple metáfora para «espada victoriosa», aludiendo al aguijón de las abejas. El texto del conjuro reza así: «Tranquilízate, mujer de la victoria, / nunca te muestres salvaje y vuela al bosque. *Sé tan consciente de mi bienestar,* como es cada hombre de sus límites y del hogar». Como ya comentamos, también parece estar hablando de valkirias el «Wið færstice», el hechizo contra el dolor punzante, cuando dice: «Eran ruidosas, sí, fuertes, cuando cabalgaron sobre el túmulo; / eran feroces cuando cabalgaron sobre la tierra».

Otro texto médico del inglés antiguo es el *Bald's Leechbook*, o *Medicinale Anglicum*, escrito alrededor del siglo IX. Compuesto en tres partes, las dos primeras muestran la influencia de tratados de medicina mediterráneos, pero el último, el libro tercero, redactado en inglés antiguo, está libre de estas influencias y contiene enumeraciones de remedios y partes del cuerpo sobre las que actúan. Enumera además hierbas cuyos nombres aparecen escritos en inglés antiguo, con un fuerte componente mágico autóctono, y que no están presentes en los otros dos. Entre los conjuros y remedios compilados en él hay uno para aliviar el «dolor de los caballos», mal que podía ser ocasionado, cómo no, por un elfo. El remedio requería grabar sobre el mango de un cuchillo la siguiente letanía: «Bendice todas las obras del señor de los señores».

## CONTROL DEL TIEMPO Y DE LOS FENÓMENOS NATURALES

Un poder que se achaca a los magos y brujos de muchas culturas es el de alterar el tiempo, el de atar y desatar tempestades, el de provocar lluvias, nieblas, granizo… A los chamanes lapones se les atribuía el poder de alterar el tiempo a su voluntad, generalmente utilizando la llamada magia de nudos. Para ello empleaban cuerdas, y hacían nudos en ellas para retener el viento o las tormentas, o los deshacían para, nunca mejor dicho, desatar tormentas. Y es que a menudo el lenguaje suele reflejar el pensamiento mágico colectivo. A veces se contrataban sus servicios, ya fuera para garantizar una travesía tranquila por mar o para que los elementos cayeran sobre las naves de los rivales. En la *Saga de Grim Mejillas Peludas*, por ejemplo, el protagonista viaja hasta Finmark, Finlandia, y allí lucha con dos muchachas trolls que habían provocado una horrible tormenta acompañada de una gran helada. El propio Grim tenía conocimientos suficientes como para levantar una suave brisa que pudiera impulsar su vela para regresar a casa después

de enfrentarse a la familia de trolls.

Saber levantar una niebla a tiempo para ocultarse en ella era otro de los poderes atribuidos a algunos brujos. En la *Saga de Njáls* un hechicero llamado Svan y sus acompañantes son perseguidos por unos hombres que quieren darles muerte. Svan prevé su llegada: «Aquí están las gentes de Usvif que vienen a atacarnos». Uno de los compañeros de Svan toma su hacha y se dispone para la lucha, pero Svan le dice que permanezca con él, toma una piel de cabra y la agita sobre su cabeza mientras dice: «Ven niebla, venid pavor y terror sobre todos los que te buscan». Cuando los perseguidores, encabezados por Usvif, cabalgaban por un paso entre las montañas, cayó la niebla sobre ellos y Usvif dijo: «Es Svan quien ha hecho esto, y esperemos que no sea peor». En poco tiempo, la oscuridad en torno a ellos era tal que se cayeron de sus caballos, y sus monturas se perdieron, algunos en el bosque, otros en el pantano. Les costó encontrar de nuevo sus armas y caballos, y aunque Usvif quería abandonar la empresa, le disuadieron los que le acompañaban. Pero el prodigio ocurrió de nuevo y reintentaron la persecución después de encontrar caballos y armas, hasta que ocurrió una tercera vez y entonces cejaron en su empeño.

Con todo, me pregunto si más que ante un hechizo para controlar el tiempo atmosférico no estamos en realidad ante un conjuro para manipular la mente de los perseguidores. Veamos otros ejemplos. En la *Saga Reykdaela*, un brujo llamado Isgerd agita una alfombra de piel sobre la cabeza de un sirviente para provocar niebla y oscuridad en torno a él. Recordemos también a Eyvind Kelda, aquel caudillo vikingo que practicaba el seid acompañado por una comitiva de brujos, que fue capturado por el rey Olaf Tryggvason, el cual los mandó atar a un arrecife para que se ahogaran. Pues bien, fueron atrapados porque la niebla que levantaron en torno a ellos para que no los reconocieran se volvió en su contra y los dejó ciegos. ¿Se trata de una niebla real o una especie de ofuscación de los sentidos?

La duda sobre si la niebla provocada por artes mágicas es real o ilusoria se intensifica si examinamos lo que ocurre en el primer capítulo de la *Saga del rey Hrolf Kraki*, donde los magos del rey emprenden un vuelo espiritual para encontrar a un par de muchachos que se ocultan en una isla. Pero no lo consiguen, porque un hombre con poderes mágicos hace que se eleve una densa niebla alrededor de la isla. De nuevo surge la pregunta de si se trata de una niebla real o si es una niebla solo perceptible en el mundo a través del cual viajan los magos. En la mayoría de los textos, el viaje del mago parece transcurrir en el mundo real, aunque el alma viajera del hechicero vuele de forma invisible.

Los malos vientos y tempestades desatados por hechiceros en la *Saga de Göngu-Hrólfs* son tratados en todo caso como algo real que afecta a las embarcaciones y a los hombres. En uno de estos episodios son doce hechiceros los que, trabajando sobre una tarima sostenida por cuatro columnas y practicando seid, envían una tempestad contra los navíos de los protagonistas, hasta que son descubiertos por un enano llamado Mondul que trabaja para el héroe. El enano graba hechizos y runas sobre los postes de la tarima que sostiene a los hechiceros, y la magia de estos se vuelve contra ellos y acaba con su vida. Esta historia pone de relieve además el uso de tarimas altas por parte de los practicantes del seid, tal y como vimos en el capítulo anterior.

No solo las olas, el granizo y las tempestades obedecen a los magos que saben cómo manipular los elementos. En algunas narraciones son también capaces de hacer que la tierra se dé la vuelta o que caigan aludes de piedra. En el capítulo 36 de la *Saga Vatnsdœla* se nos presenta a dos hermanas, Þórey (Thorey) y Gróa. Esta última era una völva. En una ocasión, al anochecer, salió de la casa y realizó un hechizo mágico caminando hacia atrás alrededor de esta, y agitando un pañuelo mientras miraba a la montaña a cuyo pie estaba la vivienda. Luego entró, cerró la puerta y poco después un alud de rocas cayó sobre la casa y mató a todos los que estaban dentro. El lugar quedó embrujado y nadie quería ir allí después de aquello. Caminar hacia atrás es algo habitual en este tipo de hechizos. Recordemos a la vieja bruja de la *Saga Vatnsdœla*, Ljot, que se dirige hacia los que han apresado a sus hijos con la ropa vuelta sobre la cabeza, caminando hacia atrás con la cabeza entre las piernas para realizar un hechizo terrible contra los perseguidores.

## NIGROMANCIA Y MUERTOS INQUIETOS

La magia no solo afecta a los vivos. Los muertos a veces no descansan. No, al menos según las creencias nórdicas. Las sagas están llenas de muertos inquietos. No nos referimos a fantasmas; hablamos de cadáveres que de repente se levantan y se mueven como cuando estaban vivos. En una obra anterior, *Vampiros*, ya nos ocupábamos de estos retornados, similares en muchos aspectos a los vampiros del folclore eslavo y centroeuropeo. El *aptrganga*, el retorno de los muertos, era una creencia firme entre los germanos. De esta palabra deriva otra que sirve para designarlos: *aptrgangr*. En Alemania se les llama *wiedergänger*, literalmente «el que camina de nuevo». En Noruega son los *gjenganger*, *attergangar* o *gjenferd*. Se trata del mismo

personaje que el *genganger* o *genfærd* danés, y que el *gengångare* sueco, uno que está muerto y vuelve a caminar sobre la tierra. En Alemania hay otro personaje del folclore, el *aufhocker*, que en las crónicas más antiguas se manifiesta como un cadáver que se pasea fuera de su tumba y salta sobre los viajeros aferrándose a su espalda. Entonces se hace cada vez más y más pesado, y puede llegar a sofocar a su víctima, que permanece como paralizada.

En nórdico antiguo, a los cadáveres que caminan se les llama *draugar*. La palabra *draug* significa, como los términos anteriores, uno que pasea a pesar de estar muerto. Con el tiempo llegó a asociarse a marineros que morían ahogados, y lejos de descansar en el fondo marino salían a tierra y se presentaban, empapados, entre los vivos. Los draugar son personajes recurrentes en algunas sagas. Siempre son extremadamente violentos y molestos. Los acompaña el hedor de la muerte y la putrefacción, tienen una fuerza sobrehumana, pesan enormemente, conocen el futuro y poseen terribles poderes mágicos que les permiten controlar el tiempo atmosférico, cambiar de forma, convertirse en humo, atravesar objetos sólidos, crecer de forma proporcional a su peso o ejercer su influencia maligna a distancia, contaminando la tierra en la que están sepultados. Los animales que pacen en torno a la tumba de un draug enloquecen o mueren.Algunos draugar no salen de sus túmulos; permanecen allí vigilando los tesoros con los que fueron enterrados. A estos se les denomina *haugbui*, «habitantes de los túmulos». Hemos visto un ejemplo en capítulos anteriores, cuando hablamos de Þráinn (Thrain), rey brujo de la Galia que permanecía sentado después de muerto, dentro de su túmulo, custodiando su tesoro y su espada mágica, *Mistilteinn*, «Muérdago».

La historia de un haugbui se narra también en la *Gesta Danorum*, escrita por Saxo Gramático, donde se dice que allá por los siglos V o VI había dos hermanos de armas, Aswid y Asmund, unidos por la promesa de que, si uno moría, el otro le acompañaría a la tumba. Aswid murió, y fue enterrado en un túmulo junto a su caballo y su perro. Asmund cumplió su palabra, bajó a la tumba y permaneció junto al cadáver de su amigo. Pero Aswid se convirtió en un draug, despertó del sueño de la muerte y empezó a devorar a su caballo. Cuando acabó con este, le tocó el turno al perro. Después se lanzó sobre su amigo, y con sus garras le hirió en la cara y le arrancó la oreja. Asmund luchó contra el muerto, le cortó la cabeza y clavó una estaca en su cuerpo. Desde luego, es más que probable que se tomaran medidas drásticas similares con algunos cuerpos cuando se sospechaba que eran draugar. Cerca de Dätgen, en Alemania, se encontró en 1959 el cuerpo de un hombre al que habían apuñalado, golpeado y

decapitado. Su cabeza, que mostraba un nudo suevo, había sido cortada y depositada a tres metros del cuerpo, quizá para evitar que se convirtiera en un wiedergänger. De hecho, una forma típica de acabar con un draug es decapitándolo. Mejor aún si se quema además el cuerpo y se arrojan sus cenizas al mar.

Otros difuntos tienen la mala costumbre de salir de su tumba, y vagar matando a personas y ganado aplastándolos con sus enormes cuerpos, devorándolos o bebiéndose su sangre. Al igual que ocurre con los vampiros eslavos, llevan la desgracia a sus familiares más cercanos y aquellos a los que matan se convierten a su vez en draugar. La *Saga de Grettir el Fuerte* la protagoniza un bandolero islandés llamado Grettir que, durante una visita a su amigo Audun, observa un resplandor en el campo. Audun le dice que esa luz viene del túmulo de Karr el Viejo. Karr, al morir, se convirtió en draug y molestaba a la gente de las granjas que no fueran de su hijo Thorfinn, el hombre en cuya casa se alojaba Grettir. A la mañana siguiente, abrieron la tumba y Grettir se deslizó dentro con una cuerda. Estaba oscuro y el hedor era insoportable. Al lado de la osamenta de un caballo vio a un hombre sentado en un trono; a sus pies había oro y plata, y los tomó para sí. Cuando iba a subir por la cuerda, le agarró una mano y se vio obligado a luchar. Por fin, consiguió derribar al muerto y cortarle la cabeza, y la dispuso entre las rodillas del cadáver, tratamiento, por cierto, que se realizaba frecuentemente en Centroeuropa con los cadáveres de supuestos vampiros. Entre las piezas del tesoro había un sax, una espada corta.

Más adelante, como se narra en la misma saga, Grettir tiene que enfrentarse con otro draug, un pastor de nombre Glám, cuyo cuerpo fue encontrado en una oquedad en la montaña. Glám, un hombre poco sociable y de temperamento sombrío, había muerto en la víspera de Navidad. Estaba «hinchado como un buey» y «azul como la muerte», expresiones ambas que suelen utilizarse en las sagas para referirse a los muertos errantes. De hecho, por su color, a veces a los draugar se les llama *hel-blár*, «muerte-negra», y *nár-fölr*, «cadáver-pálido». Al ponerse el sol, Glám rondaba las granjas, destrozaba los tejados y atacaba a sus ocupantes. También agredía al ganado, rompiéndole todos los huesos. Quienes lo veían perdían el sentido o se volvían locos. Las andanzas de Glám acabaron cuando una noche Grettir, esperando al muerto, se enzarzó en una espantosa lucha con la espada que había encontrado en el túmulo de Kárr, el draug con el que había combatido antes. Al final, Glám maldice a Grettir y esta será la causa de su futura muerte. Glám actuaba al ponerse el sol, pero los draugar también pueden caminar de día, aunque son más activos durante la

noche y en invierno.

La *Saga Laxdaela* nos presenta otro caso, el de Hrapp, un hombre que habría vivido en torno al año 950. Hrapp era un hombre de temperamento violento, temido por sus vecinos. Un día enfermó y le dijo a Vigdis, su esposa: «Nunca he estado enfermo en toda mi vida; por lo tanto, es muy probable que esta enfermedad ponga fin a nuestra convivencia. Cuando esté muerto, quiero que se excave mi tumba en la puerta de mi salón, y que se me ponga allí, de pie en la puerta, de este modo veré todo lo que se hace en mi casa». Y así se hizo porque Vigdis no se atrevió a contrariarle. Pero muerto fue aún peor que vivo. Mató a varios de sus sirvientes y causó grandes disturbios a sus vecinos, hasta que su viuda no tuvo más remedio que abandonar la casa e irse a vivir con su hermano. Hrapp fue desenterrado y enterrado de nuevo en un lugar lejos del ganado y de la gente. Así, sus andanzas disminuyeron. Cuando llegó la primavera, Sumarlid, su hijo, intentó volver a la casa, pero mientras vivía allí sufrió un ataque de pánico y murió poco después.

La hacienda de Hrapp fue comprada por un granjero llamado Olaf. Y allí se encontró de nuevo con Hrapp, que estaba molestando a sus sirvientes y al ganado. Olaf le asestó un golpe con su lanza. La punta quedó dentro, pero el asta se rompió y Hrapp salió huyendo. A la mañana siguiente, Olaf fue hasta donde estaba enterrado el draug, exhumó el cuerpo y lo encontró incorrupto, con la punta de la lanza todavía alojada en su cuerpo. Hizo una pira y lo arrojó dentro. Después lanzó las cenizas al mar y nunca más se le volvió a ver. Como Hrapp, los draug son personas que en vida eran codiciosas y malvadas.

Quizá las descripciones y las historias más espeluznantes sobre draugar sean las que aparecen en la *Saga Eyrbyggja* en torno al año 1000, poco antes de que el cristianismo fuera adoptado como religión oficial en Islandia. Murió un hombre llamado Thorolf HaltFoot y, poco después, convertido en draug, empezó a molestar a los vecinos. Los bueyes que llevaron su cuerpo murieron, y las vacas y los perros que se acercaban a la tumba o pastaban cerca gritaban y aullaban, enloquecían y morían. Un pastor llamado Hvamm solía decir que estaba convencido de que Thorolf acabaría con él. Y un buen día ni el pastor ni el ganado regresaron a casa. Lo encontraron por la mañana cerca del túmulo del draug con todos los huesos rotos, junto a algunas reses muertas. Su piel estaba azul. Lo enterraron al lado de Thorolf. Después de aquello nadie quería llevar allí su ganado.

Al llegar el invierno, las visitas de Thorolf se hicieron más frecuentes y se aparecía en la que fue su casa. Su viuda no tardó en morir y fue enterrada a su lado. Thorolf siguió matando gente y los

que morían se unían a él en sus incursiones. Decididos a acabar con aquello, algunos hombres lo sacaron del túmulo. Tenía un aspecto maligno y estaba incorrupto. Lo pusieron sobre un trineo tirado por dos bueyes. Como los animales acabaron agotados, los cambiaron por otros; pero en el camino enloquecieron y se desbocaron. No hubo forma de llevar aquel pesado cuerpo más lejos, así que lo dejaron allí y levantaron un muro en torno a él para que no pudiera salir. Aquello lo detuvo un tiempo, pero volvió a hacer de las suyas. Por fin, otra expedición fue hasta su tumba y lo encontró allí incorrupto y «azul como el infierno y grande como una vaca». Para poder moverlo tuvieron que hacer uso de una palanca y hacerlo rodar hasta la orilla del mar. Allí lo quemaron y una brisa se llevó sus cenizas al océano.

También en torno al año 1000 llegó un barco de las islas Hébridas. En él viajaba una mujer llamada Thorgunna. Thurid, ama de casa de la granja Froda, fue a ver las cosas que traía con ella y, encaprichándose de ellas, trató de comprárselas. Thorgunna no accedió y Thurid la invitó a quedarse en la granja. Un día hubo un mal presagio, pues llovió sangre. Thorgunna cayó enferma. Viendo su fin próximo dejó encargado que la llevaran a enterrar a la iglesia de Skalhot, y que quemaran su cama y los ricos bordados que la cubrían, y que tanto le gustaban a Thurid. Cuando Thorgunna murió, Thorod, el marido de Thurid quiso quemarlo todo, pero Thurid le convenció de que no lo hiciera. Y esa fue la causa de los extraños acontecimientos que sucedieron después.

El cuerpo de Thorgunna, dentro de su ataúd, fue llevado hasta la iglesia de Skalhot; pero tuvieron que hacer parada en la granja Lower Ness. El ataúd se quedó fuera, y el granjero solo les dejó una sala para dormir y no les dio de comer. De repente se oyeron ruidos en la noche. Una mujer, alta y grande, desnuda, estaba cocinando. Era Thorgunna. Cuando acabó, llevó la comida a la mesa. Thorod y sus hombres bendijeron los alimentos y se los comieron. Pero el granjero, aterrorizado, no probó bocado y roció toda la casa con agua bendita. Por fin continuaron viaje y la dejaron en la iglesia. Pero cuando ya estaban de vuelta en la granja, una especie de luna apareció en la pared mientras cenaban. Thorir Pierna de Madera dijo que era la luna del destino y que presagiaba muertes. Todas las noches, durante una semana apareció la luna. Otro día, el pastor de la granja llegó comportándose de forma extraña, como embrujado. Lo encontraron muerto dos semanas después en su cama. Una noche Thorir Pierna de Madera salió fuera de la casa para hacer sus necesidades, y al volver vio al pastor frente a la puerta. Trató de huir, pero el pastor le agarró y le lanzó contra la puerta. Thorir enfermó y murió poco después.

Después de eso se vio al pastor y a Thorir vagar juntos. Tras él fueron enfermando y muriendo hasta seis hombres más, que se convirtieron a su vez en draugar, y se unieron en sus paseos al pastor y a Thorir.

Otro hombre llamado Thorod salió un día a pescar junto a otros seis. Mientras estaban en el mar, una sirvienta vio cómo del fuego se elevaba una cabeza de foca, y al golpearla con el atizador se elevó hasta el dosel de la cama de la difunta Thorgunna. Al día siguiente, se encontró el barco de Thorod y el pescado que habían capturado, pero no había ni rastro de Thorod ni de ninguno de sus acompañantes. Thurid, el ama de la granja que se había encaprichado con las cosas de Thorgunna, organizó un banquete funerario en su honor e invitó a sus vecinos. Pero de forma inesperada se presentaron también el difunto Thorod y los que habían salido de pesca con él, mojados, como recién salidos del mar. Sin saludar a nadie se sentaron alrededor del fuego y se pusieron a escurrir sus ropas. Los invitados vivos huyeron. Así fue todas las noches que duró el banquete, pero además se les unieron Thorir Pierna de Madera y los seis que habían muerto poco después de él, cubiertos de tierra. Al final se hicieron dos fuegos, para que cada noche los vivos se sentaran en uno y los muertos en el otro. Y así durante toda la Navidad…

Después de esto, se sucedieron ruidos extraños y visiones. Y poco después Thorgrima Cara de Bruja, la mujer de Thorir Pierna de Madera, enfermó y al poco murió. La misma tarde en que la enterraron la vieron caminando al lado de su marido. Al igual que en las tradiciones de vampiros de Centroeuropa y de la Europa del Este, los difuntos inquietos traen enfermedades consigo. Seis hombres y algunas mujeres enfermaron y murieron. Para primavera solo quedaban siete sirvientes vivos en la granja. Kjartan (Kiartan), el hijo de los dueños de la granja, viajó a Helgi para pedir consejo a su tío Snorri el Sacerdote. Este le envió a su hijo Thord, sacerdote como él. Cuando llegaron a la granja, la madre de Kjartan, Thurid, había enfermado también. Thord les dijo que debían quemar la cama de Thorgunna. Así se hizo. Luego puso un cartel en la puerta en la que emplazaba a los draugar a un juicio que se celebraría el 1 de febrero, la víspera de la Candelaria. Llegó el día, y como era su costumbre, los draugar se sentaron al fuego. Se les convocó a juicio acusándolos de entrar en la casa sin permiso, y de arrebatarle la salud y la vida a muchos de sus legítimos moradores. Tras leerse los cargos y la sentencia, se convocó a cada uno de los difuntos. Y cada uno se levantó diciendo que se iba de mala gana, y fueron saliendo por la otra puerta. Después de aquello, el sacerdote asperjó la casa con agua bendita, paseó algunas reliquias y terminó diciendo una misa. Thurid

recuperó su salud y los caminantes no volvieron a aparecer.

Los difuntos podían incorporarse durante un tiempo en cuerpo y alma, no con fines perversos, sino para dar algún tipo de mensaje. Así ocurre en *La Saga de los Groenlandeses*, donde un hombre llamado Thorstein Eiriksson, hijo del famoso descubridor de Groenlandia, Eirik el Rojo, viaja con su mujer Gudrid y su tripulación. Desembarcan en Groenlandia. Él y su mujer se alojan en casa de un campesino local llamado Thorstein el Negro y de su mujer Grimhild. Una enfermedad hizo estragos en la tripulación. Thorstein Eiriksson mandó construir ataúdes para los que habían muerto e hizo que los amortajaran en el barco. Poco después fue su anfitriona, Grimhild, la que cayó enferma. Thorstein Eiriksson enfermó también. Grimhild murió, y su marido, Thorstein el Negro, salió a por un tablón sobre el que colocar el cuerpo de su esposa. Y entonces pasó algo sorprendente: «Entonces dijo Thorstein Eiriksson: "Hay algo muy extraño en Grimhild. Se incorpora apoyándose en el codo, saca los pies de la cama y busca a tientas su calzado". En ese preciso momento Thorstein el Negro volvió a la habitación, y Grimhild se desplomó sobre su cama tan pesadamente que todas las vigas de la casa crujieron» (*La Saga de los Groenlandeses. La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 20).

Poco después murió Thorstein Eiriksson, y también se levantó requiriendo la presencia de su mujer: «Mas entonces el cadáver de Thorstein Eiriksson se incorporó súbitamente hasta quedar sentado y habló: "¿Dónde está Gudrid?". Repitió estas palabras tres veces, pero Gudrid no dio respuesta alguna. Entonces ella preguntó a Thorstein el Negro: "¿Debería responderle?". Él le aconsejó que no lo hiciera. Entonces cruzó la habitación, tomó asiento en el taburete, con Gudrid en sus rodillas, y dijo: "¿Qué es lo que quieres, tocayo?". Tras una pausa, Thorstein Eiriksson respondió: "Ansío revelar a Gudrid su destino, para que ella pueda resignarse más fácilmente a mi muerte, porque estoy ahora en un feliz lugar de reposo. Tengo esto que decirte, Gudrid: te desposarás con un islandés, disfrutaréis de una larga vida juntos, y vuestra prole será sana y numerosa, clara y excelente, dulce y fragante. Tú y tu marido iréis de Groenlandia a Noruega, y de allí a Islandia, donde levantaréis vuestro hogar y viviréis durante largo tiempo. Sobrevivirás a tu marido e irás en peregrinación a Roma, y de allí retornarás a tu granja en Islandia; allí se construirá una iglesia y harás los votos de monja y allí permanecerás hasta que mueras". Entonces Thorstein se desplomó» (*La Saga de los Groenlandeses. La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 21).

*La Saga de Eirik el Rojo* retoma el tema de los difuntos que se levantan y se mueven libremente, y narra los acontecimientos en los

que se vieron involucrados Thorstein Eiriksson y su mujer, dando otros detalles y con algunas diferencias. Recordemos que una enfermedad había hecho estragos entre la tripulación de Thorstein Eiriksson, y que él y su esposa Gudrid eran huéspedes de Thorstein el Negro. En esta saga, sin embargo, sus anfitriones se llaman Thorstein de Lysufjord y Sigrid. Durante el invierno, la enfermedad llegó hasta la granja y el primero en morir fue un hombre llamado Gardi, el capataz, un hombre poco popular que abusaba del uso del látigo. Otros le fueron siguiendo a la tumba abatidos por la enfermedad. Sigrid también enfermó, y cierta noche salió hasta el retrete que había fuera de la casa. Gudrid la acompañó. Ya fuera, Sigrid vio algo espantoso. Los hombres muertos estaban en línea ante la puerta de la casa, y entre ellos se vio a sí misma y a Thorstein Eiriksson, que también había caído enfermo. También había creído ver al capataz dando latigazos al resto de la fúnebre comitiva. La visión se desvaneció y entraron a la casa. Al día siguiente Sigrid ya había muerto. Su esposo, Thorstein el Negro, mandó hacer un ataúd para ella, y durante el día estuvo acompañando a los hombres en el puerto y comprobando la pesca, pero Thorstein Eiriksson le mandó llamar con urgencia: el cadáver de Sigrid trataba por todos los medios de meterse en la cama con él. Cuando Thorstein llegó, el cuerpo de su esposa Sigrid yacía en la cama junto a su tocayo enfermo. Tomó un hacha y la clavó en el pecho de Sigrid. Al anochecer también Thorstein Eiriksson expiró. Thorstein de Lysufjord se ofreció para velar los dos cadáveres, y Gudrid, agotada, se fue a dormir.

Nada más caer la noche, el cadáver de Thorstein Eiriksson se incorporó y pidió que Gudrid fuera hasta él porque quería hablarle. Gudrid accedió y fue a su lado. A ella le pareció que su difunto marido lloraba, se acercó, y él le dijo algo al oído que solo ella pudo oír. Gudrid dijo que los cuerpos debían ser llevados a la iglesia en lugar de enterrarlos allí mismo en tierra no consagrada. Dijo también que el capataz, Gardi, era responsable de los extraños acontecimientos que estaban teniendo lugar y de las procesiones de muertos. Debía arder en una hoguera para que este mal acabase. Después, su marido muerto continuó hablándole: «También le habló a Gudrid acerca de su futuro y le predijo un destino magnífico, pero le advirtió que no debía casarse con un groenlandés. Por último la instó a que donara el dinero de ambos a la Iglesia o lo repartiese entre los pobres; y, dicho esto, se desplomó por segunda vez. Era costumbre en Groenlandia, desde la llegada del cristianismo, enterrar a la gente en suelo no consagrado, cerca de las granjas donde hubieran muerto; se hincaba en la tierra una estaca encima del pecho del difunto, y más tarde, cuando llegaban

los sacerdotes, arrancaban la estaca y derramaban agua bendita en el hoyo, y se celebraban las exequias, sin que importara el tiempo transcurrido desde el entierro» (*La Saga de los Groenlandeses. La Saga de Eirik el Rojo*, 1986: 58).

Resulta curiosa esta costumbre de clavar una estaca sobre el pecho del difunto, similar a la que se emplea en otros lugares de Europa con los vampiros. Por otra parte, hay algo de pagano en este rito de extraer la estaca y derramar agua bendita en el agujero. Era una forma de alejar la magia que podía hacer que un difunto se levantara de su tumba y se convirtiera en draug para molestar a los vivos. El rito solía acompañarse de ciertas oraciones fúnebres o *líksöngr*, entonadas por el sacerdote. Estos lamentos funerarios en realidad son ensalmos, oraciones mágicas contra la magia de los difuntos. Para evitar que un cadáver pudiera retornar y entrar en casa, era costumbre romper una pared de la casa, sacarlo por el orificio practicado y volver a tapiarlo, pues se creía que el cadáver trataría de entrar por el mismo sitio por el que se le sacó. Esta práctica, que parece haberse iniciado en Dinamarca, se menciona en la *Saga de Egil Skallagrimsson* cuando muere Skallagrím, el padre de Egil: «Egil fue al escaño y cogió por los hombros a Skallagrím y lo estiró hacia atrás, lo tumbó sobre el banco y le hizo los primeros ritos; luego, Egil mandó coger herramientas de cavar, para romper la pared que daba al sur» (Sturluson, 1983: 296-297). Los ritos funerarios preliminares de los que habla el texto incluyen cortarle las uñas y el cabello al difunto. Recuérdese que, en los mitos, el barco *Naglfar* —donde viaja la hueste de muertos de la diosa Hel que se verá libre en el Ragnarök— está hecho con las uñas de los difuntos. Cortárselas servía para no contribuir a la fabricación de la siniestra nave.

Se recurría a diferentes rituales para impedir que un muerto se convirtiera en un draug, entre ellos colocar sobre su pecho un par de tijeras abiertas para que se atravesara con ellas si se levantaba, atarle los pulgares de ambos pies o clavarle agujas en los pies para evitar que se levantara y caminara. Para desorientarle, se procedía también a izar y descender el féretro en tres direcciones diferentes, y llevarlo por un camino errático y no directo antes de depositarlo en el lugar de su reposo final…, si es que reposaba. A veces se le dejaba una multitud de ramitas y de semillas porque, al igual que en otros lugares de Europa, se creía que estaba obligado a contarlas antes de poder salir de la tumba. Aritmomanía post mortem… Por otra parte, algunas inscripciones funerarias que encontramos en lápidas posiblemente fueran fórmulas para mantener al muerto en su tumba. Por ejemplo, la piedra funeraria de Nørre-Nærå, Dinamarca, con una altura de 130 cm

y que data del año 800, lleva una inscripción que dice: «Thormund, haz buen uso del monumento». Todo parece indicar que se trata de un mensaje que conmina al difunto para que permanezca dentro del túmulo. Otra piedra danesa de 120 cm de altura, la llamada piedra de Gørlev —de la que nos ocuparemos más adelante y que por el estilo de las runas podría haber sido grabada por el mismo maestro de runas que la anterior— muestra el mismo mensaje realzado por fórmulas mágicas rúnicas.

No son las únicas. La piedra de Malt, en Dinamarca, es una impresionante estela de 2,5 m de largo erigida en torno al año 800. Sobre su superficie lisa se grabó la cabeza de un hombre con una cruz en la frente junto a un texto en horizontal y otro más corto en vertical. El texto, muy críptico, destila un fuerte aroma a magia. Comienza con la frase: «Así es la inscripción, la inscripción», y a continuación se escribieron las letras del futhark, el alfabeto rúnico germano, que solía utilizarse como una forma de multiplicar el efecto mágico de las inscripciones. Le sigue un texto que dice: «¿Quién está dentro? El más antiguo de los dioses». Uno se pregunta dentro de qué… Después nos encontramos con un texto conmemorativo en el que se dice quién mandó levantar el monumento y quién fue el maestro que inscribió las runas: «Vifrød hizo esto a la memoria de su amado padre. Kolfinn dispuso runas alegres y runas eternas». Por último, una frase: «Todo se cubre de una capa de hielo». Detrás de este texto se grabó una runa tyr triple. La runa tyr tiene forma de lanza y se llama igual que el dios del mismo nombre, al que representa. Para reforzar su poder, a veces se colocaba una runa tyr encima de otra, y a veces tres, dibujando una forma parecida a un abeto. La última frase es la más enigmática. Mindy McLeod y Bernard Mees sugieren que se trata de un mandato al difunto para prohibirle que camine, para que permanezca *congelado* en su tumba.

Los draugar, como el resto de los difuntos, tienen poderes mágicos y conocen el futuro, razón por la cual no faltan brujos que los invocan. Es lo que se conoce como nigromancia. Mediante este siniestro arte, el mago pretende despertar de su sueño eterno a un difunto, y traerlo de vuelta a la tierra con el fin de que le sirva a algún propósito, o para que responda a sus preguntas sobre el futuro o sobre alguna cosa oculta. Ya mencionamos en un capítulo anterior cómo Odín viajó al reino de Hel, la diosa de los muertos, para consultar a la völva muerta cómo moriría su hijo Balder. Recordemos también que en el Rúnatal afirma el padre de los dioses que conoce un conjuro rúnico para que los muertos hablen con él.

Tenemos registros de rituales nigrománticos también en alguna

que otra saga. Quizá el mejor ejemplo lo hallemos en el «Grógaldr», (Los Hechizos de Gróa), un poema en el que una völva, antes de morir, da instrucciones a su hijo Svipdag acerca de cómo hacer para que se levante de la tumba cuando necesite su ayuda. Y la circunstancia llega cuando la madrastra de Svipdag le impone una tarea casi imposible, la de reunirse en un difícil viaje con la mujer que le está destinada como esposa, Menglöð (Menglod). Siguiendo las instrucciones de su madre muerta, Svipdag va hasta el túmulo donde ella reposa, la despierta y le expone el motivo de sus cuitas. Gróa le anima a hacer el viaje y canta para él nueve conjuros que le protegerán. Nueve conjuros…, ese número que tanto se repite en los procedimientos mágicos como hemos visto en más de una ocasión:

Te cantaré entonces el primer encantamiento bien probado
Que Rani le enseñó a Rind:
Echa sobre el hombro de otro lo que te disgusta,
Tú mismo serás quien te ayude.

Ahora te cantaré el siguiente, si tienes que viajar
Y vagar sin propósito:

Cerrojos de Urth, a ambos lados
Tus guardas serán allá donde vayas.

Ahora te cantaré el tercero, si las amenazantes corrientes
Traen peligro de muerte:
A Hel irán sin embargo tanto Horn como Rut,
Y ante ti errarán las aguas.

Ahora te cantaré el cuarto, si vienen tus enemigos
Y a la horca quieren llevarte:
Sus corazones te ganarás poniéndolo en tus manos
Y la paz desearán los guerreros.

Ahora te cantaré el quinto, si grilletes por casualidad
Ligaran tus extremidades:
Sobre tus muslos cantaré un encantamiento para aflojar
Y la cerradura saltará sobre tus miembros
Y los grilletes caerán de los pies.

Ahora te cantaré el sexto, si las tormentas en el mar
Tienen un incógnito poder sobre el hombre:
Sin embargo, no habrá viento ni ola que te haga daño
Y la calma seguirá el rumbo de tu barco.

Ahora te cantaré el séptimo, si la escarcha te busca

Para matarte en altos riscos:
El frío fatal no asirá tu carne
Y tu cuerpo permanecerá entero.

Ahora te cantaré el octavo, si alguna vez por la noche
Caminaras por oscuras sendas:
Sin embargo jamás la maldición de una mujer cristiana
Surgida de entre los muertos podrá dañarte.

Ahora te cantaré el noveno, si hace falta que tengas
Que esforzarte
Con ogro belicoso y elocuente:

Tu corazón tendrá buena provisión de ingenio
Y tu boca estará llena de sabias palabras.

Ahora ve por esos caminos donde el peligro acecha
¡Que los males no disminuyan tu amor!
He estado de pie en la puerta de las piedras fijadas en la tierra
Mientras te cantaba los encantamientos.

Oye, hijo mío, lo que tu madre ha dicho,
Y déjalo vivir en tu pecho;
Tendrás siempre la mejor de las fortunas,
Mientras mis palabras duren.

La fuerza evocadora y turbadora de este poema crea una atmósfera única en la que se mezclan varios elementos tan emotivos como inquietantes. Al amor de una madre capaz de vencer a la propia muerte, de interrumpir su propio descanso eterno para ayudar a un hijo en apuros, se une el tenebroso poder de la magia capaz de abrir una brecha entre la vida y el más allá, y levantar a los muertos.

Es muy común también el uso de la nigromancia para conocer cosas futuras u ocultas. Los hechiceros no dudan en sacar a los muertos de sus tumbas cuando se proponen averiguar cosas que solo los que han dejado este mundo pueden saber. En la *Saga Færeyinga*, o *Saga de los Feroeses*, un brujo llamado Thrond intenta averiguar de qué forma murió un hombre llamado Sigmund. Llegó con una partida de hombres a la casa de Thorgrim el Hechizado, de quien sospechaba que había tenido algo que ver en su muerte. Mandó hacer un gran fuego en el hogar, después levantó cuatro celosías, una en cada esquina, y dibujó nueve cuadrados en cada dirección en las celosías. Se sentó en un banco entre el fuego y las celosías e hizo callar a todo el mundo. Pasado un tiempo entró un hombre en la casa. Estaba empapado.

Caminó hacia el fuego, extendió las manos durante un momento, se volvió y salió. Entró otro hombre, se acercó al fuego, puso las manos sobre él y se fue. Y, por fin, llegó un tercero. Estaba ensangrentado y llevaba su cabeza en la mano. Reconocieron a los dos primeros hombres, y también el tercero, Sigmund. Thrond dedujo que el primero había muerto ahogado, y el segundo le había seguido en la muerte. A Sigmund le habían decapitado.

En algunas sagas, el mago utiliza sus conocimientos para levantar a los muertos con fines bélicos, devolviendo la vida a los caídos en el combate para que sigan luchando. En la *Saga del rey Hrolf Kraki*, la madre de una mujer llamada Skuld era una elfa de la que heredó sus poderes. Skuld era una experta en el arte del seid. Sus habilidades le permitían levantar a los guerreros muertos en combate para que continuaran peleando. En la leyenda del Hjaðningavíg, es también una mujer, Hildr, la que resucita a los muertos de una batalla, y estos se levantan para seguir luchando en una pelea interminable que no acabará hasta el Ragnarök, al final de los tiempos. Así ocurre también en la *Saga de Göngu-Hrólfs*, donde por las artes de un hechicero los muertos que caen en un combate se levantan una y otra vez, hasta que el enano Mondul, mago experto, realiza un extraño rito dando vueltas en sentido antihorario mientras silba, murmura y emite extraños sonidos en todas direcciones. El hecho de dar vueltas en sentido antihorario probablemente sea una forma de invertir, de deshacer, la magia que ha levantado a los muertos.

Hemos visto en este capítulo algunos de los procedimientos habituales y de los poderes que se atribuían a magos y brujos. Pero hay una rama de la magia nórdica de la que hasta ahora hemos hablado someramente y que merece un estudio aparte, la magia rúnica. En los próximos capítulos trataremos de desentrañar algunos de sus secretos.

# RUNAS. UN ALFABETO MÁGICO

Runas…, palabra sonora, que evoca misterio y magia, usada hasta la saciedad en el cine, la literatura, los videojuegos, los juegos de rol… La palabra *runa* se ha convertido en sinónimo de conjuro misterioso, de encantamiento. Pero ¿qué son las runas en realidad? Básicamente son signos que podríamos equiparar a las letras de nuestro alfabeto. Cada runa expresa un sonido en los antiguos lenguajes germánicos. En conjunto, componen un alfabeto primitivo usado por los pueblos germanos. El alfabeto rúnico se llama *futhark*, nombre compuesto por los sonidos equivalentes de las seis primeras runas: ᚠᚢᚦᚨᚱᚲ. Las runas y los alfabetos rúnicos son el objeto de estudio de la runología, rama de la filología de las lenguas germánicas. Los runólogos se aplican en el conocimiento de las mismas intentando descubrir su origen, estudiando las inscripciones sobre objetos y monumentos, catalogándolas y tratando de descubrir su significado. Y a veces no es tarea fácil.

Las runas se emplearon para realizar inscripciones en todo tipo de objetos y con todo tipo de propósitos, pero siempre estuvieron rodeadas de un halo de misterio que las vinculó desde un primer momento con la magia y con los dioses. Y es que su conocimiento no estaba al alcance de todo el mundo. Eran muy pocos los que eran capaces de escribirlas y leerlas, y su conocimiento se transmitía de forma oral, lo cual favoreció esa atmósfera enigmática que las asociaba al secreto, a lo oculto, a poderes arcanos que no debían ser revelados. La palabra *runa*, de hecho, significa secreto, susurro, y forma parte de muchos términos y expresiones relacionados con la magia en los lenguajes germánicos. En el folclore danés, la palabra *roner* se emplea como sinónimo de encantamiento, y un *rúnokarl*, un «hombre runa», es un mago. Los godos usaban la voz *haliurunnae*, expresión que viene a significar algo así como «*runers* del infierno», para referirse a las hechiceras. En sí podríamos traducir *runers* como fabricantes de runas o gente que manipula runas, hacedores de runas, *etc.* En inglés antiguo hay una expresión similar, *héllerˆne*, que se

emplea como sinónimo de profetisa, de vidente, y, por extensión, de bruja. En alto alemán antiguo una palabra similar a estas es *hellirûna*, con la que se alude a la necromancia, arte negra que entre los nórdicos es conocida como *val galdrar*, «encantamientos de muertos». El que practica la necromancia, el nigromante, es llamado *hellirûnâri*, «runas infernales». Las nigromantes son tildadas de *tôtrûna*, que podríamos traducir como «hacedoras de runas de muerte». En alto alemán antiguo, y en inglés antiguo, también se usaba el término *leodrûna*, «hacedora de runas cantora» para referirse a las hechiceras. En anglosajón, las *leodrˆnan*, «canción runa», se menciona en un encantamiento como una de las muchas añagazas mágicas de los elfos.Y, todavía hoy, la mandrágora, la planta mágica por excelencia, recibe en alemán el nombre de *alraun*, «gran runa».

Los maestros rúnicos, aquellos que conocían su uso, que sabían cómo grabar las runas y cómo vivificarlas, eran denominados *erilaz*. Son muchas las inscripciones rúnicas en piedra que contienen la expresión *ek erilar*, «yo, erilar». Esta palabra, *erilar*, o *erilaz*, aparece también al lado de los nombres propios, como si fuera un calificativo. Se ha especulado con que se trate de algún título que indique una posición social de prestigio, pero parece más bien, como ya hemos dicho, un término que designa a los que se han convertido en expertos grabadores de runas. La palabra deriva de una raíz protogermánica que significa «hombre, guerrero, noble». En anglosajón derivó en la palabra *eorl*, que designa a un jefe, a un noble. Otros eruditos sugieren que deriva de *erōn*, «batalla». Para otros especialistas está vinculado a la palabra *arōn*, que significa «águila». Puesto que grabar sobre piedra no era tarea fácil, se convirtió en un arte, y quizá la palabra *erilar* designa simplemente a los maestros de este oficio, los talladores de runas. Estos solían firmar sus trabajos y, de hecho, conocemos los nombres de más de un centenar de grabadores desde el siglo XI. Su estilo está tan bien estudiado que se les pueden atribuir algunas inscripciones anónimas simplemente por la forma en que han sido grabadas.

Otra palabra con la que se designa a los maestros rúnicos es la de *vitki* (plural *vitkar*), término derivado a su vez de la voz *wise*, que significa «sabio». Se aplica tanto a hombres como a mujeres. Y aquí sí que es seguro que, más que designar a alguien que practica un oficio, designa a un mago, a un hechicero, a alguien que tiene conocimientos de magia, que conoce el poder de las runas, y los secretos de la profecía y de la videncia.

No sabemos a ciencia cierta cómo se originaron las runas. A menudo se mencionan las *hällristningär*, una serie de símbolos inscritos

en rocas en Escandinavia durante la Edad del Bronce, como fuente de inspiración de los primeros alfabetos rúnicos. En cualquier caso, la mayoría de los eruditos están de acuerdo en que surgieron cuando las tribus del sur entraron en contacto con los pueblos mediterráneos, pues muchas runas muestran grandes similitudes en su forma con los caracteres latinos, así como los que se empleaban en el lepóntico, el rético y el venético, idiomas hablados en el norte de Italia y que usaban caracteres derivados del alfabeto etrusco. Parece lógico pensar que las runas habrían sido diseñadas por un individuo o un colectivo en contacto con los romanos, ya fueran mercenarios germanos en el ejército romano o mercaderes.

Las runas más antiguas conocidas proceden del este de Europa y son del siglo II. La más antigua se encuentra en un peine que se halló en la ciénaga de Vimose, en Suecia. La inscripción simplemente muestra la palabra *harja*, «peine». Hay un objeto de la primera mitad del siglo I, la llamada fíbula de Meldorf, que podría contener la inscripción más antigua, pero los eruditos debaten sobre si los caracteres, muy deteriorados, de dicha inscripción son caracteres rúnicos o latinos. Quizá cuando Tácito nos describía en su *Germania* aquel procedimiento para adivinar que usaban los cabezas de familia nos estuviera describiendo el uso de runas. Recordemos que para llevar a cabo el rito se cortaban varias piezas de madera de algún árbol frutal. Y sobre ellas se inscribían ciertos símbolos que quizá fueran runas o protorrunas. El que realizaba el ritual invocaba a los dioses con las manos alzadas al cielo, y arrojaba las varas sobre un lienzo blanco. Después tomaba una de cada grupo de tres e interpretaba el signo inscrito en ella. Si eran runas, y puesto que Tácito escribió su obra *Germania* allá por el año 98, podrían retrotraerse al siglo I. Pero es una mera especulación, porque realmente no sabemos qué signos se grababan en las varillas de las que habla Tácito.

Hay un primer periodo en el uso de las runas, que llega hasta el año 700 aproximadamente, en el que las inscripciones están escritas en protonórdico. Desde el 700 hasta el 1500, están escritas en los diferentes lenguajes germánicos. Las runas fueron utilizadas como un medio de escritura en la Edad Media después de la cristianización, e incluso se han seguido usando en algunos lugares de Suecia hasta el siglo XX, como elementos decorativos o para elaborar los llamados calendarios rúnicos, que empezaron a usarse en Suecia en la Edad Media.

Lo que es innegable es que para los germanos las runas habían sido transmitidas por los dioses. Así lo demuestran poemas como el

«Hávamál», y las inscripciones rúnicas que las califican de divinas o que hablan de su origen divino. Recordemos que Odín las tomó cuando colgaba sacrificado a sí mismo en el árbol de los mundos. Recordemos también aquel mito en el que el dios Heimdall, a su paso por la Tierra, engendra tres hijos que serán los antecesores de los siervos, de los hombres libres y de los nobles, y que al progenitor de estos últimos, su hijo más querido, le enseñó el arte de las runas.

Las runas, además de su uso mágico, se empleaban para prácticamente cualquier cosa, desde registros de la propiedad, como prueba de estatus social, hasta estelas funerarias grabadas en piedra a la memoria de un amigo o de un pariente. En la *Saga de Gísla*, el protagonista debía esconderse porque sus enemigos le buscaban, pero en una ocasión fue a visitar a su hermano, llamó a la puerta, y como este no se atrevía a abrir, escribió unas runas sobre un trozo de madera y lo lanzó al interior de la casa. Cuando el hermano de Gisli las vio, las leyó y supo que su hermano estaba fuera, de modo que salió enseguida a saludarle. En este caso las runas son empleadas como un medio de comunicación. Su uso sobrevivió a la cristianización, y siguieron utilizándose con todo tipo de finalidades. Son corrientes por ejemplo las donaciones a iglesias, piedras que conmemoran el comienzo de alguna peregrinación o la construcción de caminos, puentes, etc., o simplemente para agradar a Dios y obtener algún favor, o solicitar el perdón divino.

Las runas solían pintarse de rojo. Si se empleaban con fines mágicos se teñían con sangre del que las grababa. Posiblemente se usara también la sangre de animales sacrificados. Además de la grabación, el hecho de pintarlas también era importante. No es de extrañar que en nórdico antiguo se empleara la palabra *fa*, «pintar» para la acción de escribir con runas. Solían pintarse en rojo sobre fondo blanco. Cuando se empleaban con fines más prosaicos, los tintes que se utilizaban eran el ocre rojo y el rojo de plomo, para el rojo; el hollín y el negro de humo, para el negro, y cal, para el blanco. Algunos tintes se conseguían con materiales que se importaban de fuera de Escandinavia, como el blanco de plomo, la malaquita, el rojo bermellón o la azurita, productos que se diluían en agua o se mezclaban con grasa.

## FUTHARK ANTIGUO

Hay varios alfabetos rúnicos, pero el más antiguo conocido es el llamado futhark antiguo. Su nombre deriva del sonido de las seis primeras runas: f, u, th, a, r, k. El futhark antiguo está compuesto por

24 runas agrupadas en tres filas de ocho. Cada fila se conoce como *ætt* (plural *ættir*), que significa «clan, familia». Cada familia o aett toma su nombre de la primera runa que la compone. La primera fila es el ætt de fehu; la segunda, de haglaz, y la tercera, de tiwaz. También se las conocía, respectivamente, como ætt de Freyr, ætt de Odín y ætt de Tyr. Tenemos inscripciones rúnicas realizadas con el futhark antiguo en todo tipo de objetos que incluyen joyas (medallones, hebillas de cinturón, fíbulas), armas (hojas de cuchillo, puntas de lanza), talismanes, herramientas (ruecas, peines) y piedras rúnicas. Estas últimas son, la mayoría, estelas funerarias y conmemorativas que empezaron a erigirse en el siglo IV en Noruega y Suecia; se comenzaron a usar en Dinamarca a partir del siglo VI y continuaron levantándose hasta el siglo XII. Hay unas 6.000 repartidas entre todos los territorios ocupados por los vikingos.

La primera vez que aparece atestiguada la secuencia de las runas es en la piedra rúnica de Kylver, Suecia. Los nombres de las runas del futhark antiguo han sido reconstruidos a partir de los de otros alfabetos rúnicos posteriores, cuyas letras y nombres conocemos gracias a los llamados poemas rúnicos. En la tabla se muestran los tres *ættir*. Debajo de cada runa se indica su nombre. El sonido al que corresponden se enfatiza en negrita. Para la runa ihaz, en el segundo ættir, se indica entre paréntesis el sonido que representa.

Especialmente interesantes para nuestro estudio son las inscripciones rúnicas que aparecen sobre los medallones de oro conocidos como bracteatos. En el tiempo de las migraciones, e incluso antes, se pusieron de moda estos colgantes que imitaban monedas imperiales romanas que probablemente fueron entregadas por los romanos a jefes guerreros con el fin de sellar alianzas. Los germanos sustituyeron las leyendas latinas por las suyas propias, fórmulas rúnicas, muchas de las cuales eran encantamientos de buena suerte y protección. Una gran cantidad de ellos parecen representar a un jinete divino, solar, seguramente Odín, representado por una cabeza barbada a lomos de un caballo sobre cuya testa se aprecian cuernos con forma de torque. Más de un tercio de los bracteatos que se conservan con inscripciones rúnicas usan el futhark antiguo.

## FUTHORC, EL FUTHARK ANGLOSAJÓN

A partir del futhark antiguo se desarrolló el llamado futhark anglosajón, o *futhorc*, utilizado por frisones y anglosajones, que tuvieron que extender el antiguo alfabeto para poder integrar los

sonidos nuevos de sus idiomas, el frisón antiguo y el inglés antiguo. El futhorc comenzó a utilizarse a partir del siglo V, y siguió usándose hasta el siglo XI, cuando fue sustituido por el alfabeto latino. Primero integraba 29 runas, pero más tarde se extendió hasta 33.

No está muy claro si el futhorc se originó primero entre los frisones y fue llevado después a Inglaterra o si, por el contrario, se desarrolló en Inglaterra y después se exportó a Frisia. Una de las primeras inscripciones que muestran la secuencia del alfabeto rúnico anglosajón aparece en el llamado sax del Támesis, una espada corta del siglo IX. Una mezcla de runas del futhark antiguo y de las runas anglosajonas, las llamadas runas marcómanas, se empleó entre los escritores carolingios, entre los siglos VIII y IX, para tratar de transcribir con runas todos los sonidos del latín. En realidad, no tienen nada que ver con los marcómanos. Recibieron ese nombre porque un tratado llamado *De Inventione Litterarum* las atribuía de forma errónea a los marcómanos.

## EL FUTHARK JOVEN, NUEVO O ESCANDINAVO

El futhark joven, nuevo o escandinavo se desarrolló como una versión reducida del futhark antiguo, con solo 16 runas. Se produjo en Escandinavia a partir del siglo IX, y es el alfabeto típicamente usado por los vikingos. Las 16 runas se distribuyen también en tres filas o ættir. El primer ætt engloba las seis primeras runas; los otros dos contienen cinco runas cada uno. Hay dos variantes del futhark escandinavo, las runas danesas, o de rama larga, y las runas sueconoruegas, o de rama corta. Probablemente las de rama larga eran empleadas en los textos más serios, por ejemplo, para las inscripciones en piedras rúnicas; las de rama corta se empleaban para textos más prosaicos y cotidianos. A continuación, exponemos la tabla de las runas danesas, con el nombre de las runas y su valor fonético:

Comentábamos anteriormente la existencia de los llamados calendarios rúnicos que se emplearon en toda Escandinavia. En Noruega y Dinamarca eran conocidos como *primstav*, y en Suecia como *runstav*. Todavía se usaban en la Suecia rural hasta no hace mucho. El más antiguo conocido es el llamado bastón Nyköping, del siglo XIII. Estos calendarios se escribían en pergamino, madera, piedra, hueso, asta… Son calendarios perpetuos basados en los llamados ciclos metónicos de diecinueve años, que es el tiempo que transcurre entre dos años en los que las fases lunares coinciden día a día. Era una forma de combinar el calendario lunar con el solar. Cada año del ciclo

se marca con una de las 16 runas del futharc joven más tres runas especiales llamadas números de oro y conocidas respectivamente por Arlaug, Tvimadur y Belgthor.

A partir del futharc joven, se desarrollaron otros sistemas rúnicos:

- Las runas islandesas, que se originaron en Islandia entre los siglos XI y XIV. Es una versión con solo 15 runas.
- Las runas de Helsingia, o runas sin poste, variante de las runas sueconoruegas que se emplearon entre los siglos X y XII. Las primeras se encontraron en Helsingia, en el centro de Suecia, pero se han hallado también inscripciones en otros lugares del país. Básicamente son un sistema simplificado en el que se han eliminado los trazos verticales.
- El futhark medieval, que se desarrolló añadiéndole nuevos signos al futhark joven para cubrir todos los sonidos del nórdico antiguo. Se usó hasta el siglo XV.
- Las runas dalecarlianas, una mezcla de runas y caracteres latinos que se desarrolló en la provincia sueca de Dalecarlia, para poder escribir los sonidos de un idioma propio, el elfdaliano o dalecarliano. Comenzaron a usarse a principios del siglo XVI, y aún se atestigua su uso en los siglos XIX y XX, aunque se tiende a pensar que en estos últimos su uso se debe a personas que lo reaprendieron de textos antiguos.

Menos conocidas son las llamadas siglas poveiras empleadas como un rudimentario sistema de comunicación, hasta no hace mucho, entre los pescadores portugueses de la localidad de Póvoa de Varzim, cerca de Oporto. Su origen se remonta a los colonos vikingos que se establecieron allí entre los siglos X y XI. Normalmente se inscribían sobre madera con una navaja. Con frecuencia se empleaban como firmas, costumbre atestiguada también en Escandinavia, donde estas marcas propias reciben el nombre de *bomärken*. El más pequeño de los hijos de una familia, que entre los pescadores es el heredero oficial, heredaba también la marca del padre. Las siglas poveiras se encuentran también en la zona gallega en torno al Miño, donde fueron inscritas por pescadores poveiros que llegaron hasta allí.




Variantes del futhark joven. De arriba a abajo: runas de rama larga, runas de rama corta, runas islandesas, y runas sin poste. Ilustración de Javier Arries.

## CONOCIENDO LAS RUNAS

Es hora de conocer el significado y la grafía de las runas. Para ello nos basaremos en los llamados poemas rúnicos que fueron escritos durante la Edad Media y en los que cada runa se describe junto a su significado. Probablemente se diseñaran con el fin de facilitar su memorización. Se conocen tres poemas rúnicos hasta el momento. Uno de ellos es el poema rúnico noruego, que aparece ya en un manuscrito del siglo XIII, otro es el poema rúnico islandés, que fue copiado en un manuscrito del siglo XV. Ambos poemas se ocupan del futhark joven. El futhorc anglosajón es descrito en el poema rúnico anglosajón, compuesto entre los siglos VIII y IX. Es probable que existiera un poema asociado al futhark antiguo, pero desgraciadamente no ha llegado hasta nosotros.

Se han escrito decenas de libros que utilizan las runas como un método de adivinación, ya sea grabándolas en objetos o dibujándolas sobre naipes. Tales obras, poco rigurosas en su mayoría, suelen ser interpretaciones más o menos fantasiosas de los significados expuestos en los poemas rúnicos. Se han añadido de manera caprichosa todo tipo de formas de lectura basadas en el tarot, listas de significados dependiendo de si salen del derecho o del revés, e incluso en algunos sistemas se incorpora una runa blanca, que algunos llaman de forma arbitraria runa de Odín, y que suele identificarse con algún poder superior o incluso con conceptos como el del karma, procedente de la metafísica hindú. En esta obra nos ajustaremos a lo que realmente se sabe de manera fehaciente sobre ellas. Se indica el nombre de la runa en los diferentes lenguajes, su significado y la estrofa que le corresponde en cada uno de los tres poemas rúnicos.

**La runa ᚠ**

Protonórdico: *Fehu*. Nórdico antiguo: *Fé*. Anglosajón: *Feoh*.

Sonido: f. Significado: ganado, dinero, riqueza, propiedades.

Noruego: *La riqueza es fuente de discordia entre familiares; los lobos viven en el bosque*.

Islandés: *La riqueza es fuente de discordia entre parientes y el fuego del mar y el camino de la serpiente*.

Anglosajón: *La riqueza es provechosa para todos, por eso debe el hombre repartirla si quiere ganar el favor de Dios*.

**La runa ᚢ**

Protonórdico: *Ûruz / Ûram*. Nórdico antiguo: *Úr*. Anglosajón: *Ur, Yr*.

Sonido: u. Significado: uro, toro salvaje (ûruz); quizá lluvia (ûram). En nórdico antiguo podría significar tanto escoria como agua.

Noruego: *La escoria proviene del hierro malo; el reno corre a menudo sobre la nieve helada*.

Islandés: *La lluvia es el lamento de las nubes y la ruina de la cosecha de heno y la abominación del pastor*.

Anglosajón: *El uro está orgulloso de sus terribles cuernos; es una bestia feroz que lucha con sus cuernos, un gran guardián de los páramos, brava criatura*.

**La runa ᚦ**

Protonórdico: *Þurisaz* (Thurisaz). Nórdico antiguo: *Þurs* (Thurs). Anglosajón: *Þorn* (Thorn).

Sonido: th (z). Significado: gigante, un jötun (iotun). En anglosajón significa espina. Por el contenido de los poemas rúnicos noruego e islandés, quizá la espina y el gigante sean una metáfora, un símbolo del miembro viril.

Noruego: *El gigante angustia a las mujeres, la desgracia alegra a algunos hombres*.

Islandés: *El gigante es la tortura de las mujeres y el morador del acantilado y el marido de una giganta sirviente de Saturno*.

Anglosajón: *La espina pincha, y es dañina para el que la toca, cruel para todo hombre que se siente entre ellas*.

**La runa ᚨ**

Protonórdico: *Ansuz*. Nórdico antiguo: *Óss*. Anglosajón: *Ōs* (ᚩ).

Sonido: a, en protogermánico; o, en nórdico antiguo y anglosajón. Significado: un dios, un Æsir; estuario, desembocadura en nórdico antiguo; boca, en el poema anglosajón.

Noruego: *El estuario es el camino de la mayoría de los viajes; pero la vaina es para las espadas*.

Islandés: *Gautr (Odín) es anciano y príncipe de Asgard y señor del Valhalla. El jefe de Júpiter*.

Anglosajón: *La boca es el principio de toda habla, pilar de sabiduría,*

*provecho de los hombres sabios, delicia y alegría de los hombres.*

**La runa ᚱ**

Protonórdico: *Raiđō*. Nórdico antiguo: *Reið*. Anglosajón: *Rád*.

Sonido: r. Significado: cabalgar, viaje.

Noruego: *Se dice que cabalgar es lo peor para los caballos; Regin forjó la mejor de las espadas*. (Regin es el enano artesano que reparó la espada del héroe Sigurd.) Islandés: *Cabalgar es la dicha del jinete y viaje rápido y duro esfuerzo para el caballo*.

Anglosajón: *Cabalgar parece fácil para todo guerrero mientras está bajo techo y muy valiente al que atraviesa las carreteras a lomos de un caballo vigoroso*.

**La runa ᚲ**

Protonórdico: *Kaunan* o quizá *Kenan*. Nórdico antiguo: *Kaun* (ᚴ). Anglosajón: *Cēn* (ᚳ).

Sonido: k. Significado: úlcera en nórdico antiguo, antorcha en anglosajón. Quizá el significado asociado al fuego sea una metáfora de la fiebre.

Noruego: *La úlcera es fatal para los niños; la muerte empalidece al cadáver*.

Islandés: *Enfermedad fatal para los niños y punto doloroso y morada de mortificación*.

Anglosajón: *La antorcha es conocida por todo hombre vivo por su clara, brillante llama. Siempre arde allí donde se sientan los príncipes*.

**La runa ᚷ**

Protonórdico: *Geƀō*. Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Gyfu*.

Sonido: g. Significado: regalo.

Anglosajón: *Los regalos honran y acreditan al que los hace, lo cual es el soporte de la propia dignidad; proporciona ayuda y subsistencia a todos los hombres quebrantados desprovistos de todo*.

**La runa ᚹ**

Protonórdico: *Wunjō*. Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Wynn*.

Sonido: w. Significado: alegría.

Anglosajón: *Quien lo usa no conoce dolor, pena ni ansiedad, y posee prosperidad y felicidad, y un refugio suficiente* (una casa lo bastante grande).

**La runa ᚺ**

Protonórdico: *Haglaz*. Nórdico antiguo: *Hagall* (ᚼ). Anglosajón: *Hægl* (ᚻ, variante que aparece a partir del siglo VII y sustituye a la anterior: ᚺ).

Sonido: h. Significado: granizo.

Noruego: *El granizo es el grano más fino. Cristo creó el mundo antiguo.*

Islandés: *El granizo es grano frío y la lluvia de aguanieve y la enfermedad de las serpientes.*

Anglosajón: *El granizo es el grano más blanco; se arremolina desde la cúpula del cielo, y es arrojado por ráfagas de viento y después se convierte en agua.*

**La runa ᚾ**

Protonórdico: *Naudiz*. Nórdico antiguo: *Nauð* (ᚿ). Anglosajón: *Nyð* (ᚼ, ᛄ).

Sonido: n. Significado: necesidad, opresión, privación.

Noruego: *La restricción da escasa oportunidad; un hombre desnudo se enfría con la escarcha.*

Islandés: *La restricción es el dolor de la dama encadenada y estado de opresión y trabajo fatigoso.*

Anglosajón: *La dificultad es opresiva para el corazón; sin embargo a veces provee de una fuente de ayuda y salvación a los hijos del hombre, a todos los que la prevén con tiempo.*

**La runa ᛁ**

Protonórdico: *Isaz*. Nórdico antiguo: *Íss*. Anglosajón: *Is*.

Sonido: i. Significado: hielo.

Nórdico antiguo: *El hielo es llamado puente extenso. El hombre ciego debe ser guiado.*

Islandés: *Corteza de los ríos y techo de la ola, y destrucción de los condenados.*

Anglosajón: *El hielo es muy frío y enormemente resbaladizo; brilla tan claro como el cristal y se asemeja a las gemas; es un suelo forjado por la escarcha, hermoso de contemplar.*

**La runa ᛃ**

Protonórdico: *Jeran* o *Jeraz*. Nórdico antiguo: *Ár* (ᛅ). Anglosajón: *Gēr* (ᛄ).

Sonido: j, a en nórdico antiguo. Significado: año, cosecha (abundancia, prosperidad).

Nórdico antiguo: *La cosecha es una bendición para el hombre; yo digo que Frodi ha sido generoso.*

Islandés: *Bendición para los hombres y buen año y prósperos cultivos.*

Anglosajón: *La cosecha es alegría para los hombres, cuando el Santo Rey del Cielo permite a la tierra producir brillantes frutos tanto para los ricos como para los pobres.*

**La runa ᛇ**

Protonórdico: *Iwaz*. Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Ēoh*.

Sonido: ï, æ. Significado: tejo.

Anglosajón: *El tejo es árbol de áspera corteza, duro y bien fijado a la tierra, se apoya en sus raíces, un guardián de la llama y una alegría sobre la finca*.

**La runa ᛈ**

Protonórdico: *Perþō* (Pertho). Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Peorð* (Peord).

Sonido: p. Significado: ¿peral o algún otro árbol frutal? ¿Un instrumento de viento, quizá un juego que se construía con madera?

Anglosajón: *Peorth es una fuente de recreo y diversión para los grandes, allí donde los guerreros se sientan juntos alegremente en la sala de banquetes*.

**La runa ᛉ**

Protonórdico: *Algiz*. Nórdico antiguo: *Yr* (ᛦ). Anglosajón: *Eolh*.

Sonido: z, r en nórdico antiguo. Significado: alce. En nórdico antiguo significa tejo.

El sonido «z» del protonórdico, que era la terminación final de muchas palabras, se fue transformando en r en el antiguo nórdico. La runa correspondiente en el futharc joven, el futharc escandinavo, es en realidad la última de la serie en este sistema, mientras que en el futhark antiguo y en el futhorc anglosajón son la séptima de la segunda fila o familia.

Noruego: *El tejo es el más verde de los árboles en invierno, es frecuente que crepite cuando arde*.

Islandés: *Tejo arco doblado y hierro frágil y gigante de la flecha*.

Anglosajón: *El junco habita a menudo el pantano; crece en el agua y hace una herida espantosa cubriendo de sangre a cada guerrero al que toca*.

**La runa ᛊ, ᛋ**

Protonórdico: *Sôwilô*. Nórdico antiguo: *Sigel* (ᛌ). Anglosajón: *Sol* (ᛌ).

Sonido: s. Significado: Sol.

Noruego: *El Sol es la luz del mundo; yo me inclino ante el designio divino*.

Islandés: *Escudo de las nubes y rayo brillante y destructor de hielo*.

Anglosajón: *El Sol es siempre una alegría en el corazón de los marinos cuando viajan sobre el baño de los peces, hasta que el corcel de las profundidades* [el barco ]*los lleva a tierra*.

**La runa ᛏ**

Protonórdico: *Teiwaz*. Nórdico antiguo: *Týr* (ᛏ, ᛐ). Anglosajón: *Tir*.

Sonido: t. Significado: el dios Tyr.

Noruego: *Tyr es un dios con una sola mano; con frecuencia tiene el*

*herrero que soplar*.

Islandés: *Dios con una mano y desechos del lobo y príncipe de templos*.

Anglosajón: *Tiw es una estrella guía que mantiene firme la fe con los príncipes; siempre sigue su curso sobre las brumas de la noche y nunca falla*. En este poema la runa es identificada con la estrella polar.

**La runa ᛒ**

Protonórdico: *Berkanan*. Nórdico antiguo: *Bjarkan* (ᛒ, ᛔ). Anglosajón: *Beorc*.

Sonido: b. Significado: abedul.

Noruego: *El abedul tiene las hojas más verdes que cualquier arbusto; Loki fue afortunado en su engaño*.

Islandés: *Abedul ramita frondosa y pequeño árbol y arbusto joven y fresco*.

Anglosajón: *El álamo no da fruto; pero, sin semilla, produce retoños, porque se genera a partir de sus hojas. Espléndidas son sus ramas y adornan de forma gloriosa su copa que alcanza los cielos*.

**La runa ᛖ**

Protonórdico: *Ehwaz*. Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Eoh*.

Sonido: e. Significado: caballo.

Anglosajón: *El caballo es la alegría de los príncipes que están en presencia de los guerreros. Un corcel lleva el orgullo en sus cascos cuando los hombres ricos a lomos de sus caballos intercambian palabras; y siempre es una fuente de consuelo para los que viajan*.

**La runa ᛗ**

Protonórdico: *Mannaz*. Nórdico antiguo: *Maðr* (ᛘ, en islandés: ᛘ). Anglosajón: *Man*.

Sonido: m. Significado: hombre, persona.

Noruego: *El hombre es un incremento* [producto] *del polvo; grande es la garra del halcón*.

Islandés: [El hombre es] *Deleite del hombre, y el incremento* [producto] *de la tierra y el que adorna las naves*.

Anglosajón: *El hombre alegre es querido por sus parientes; sin embargo cada hombre está condenado a fallar a su prójimo, ya que el Señor por su decreto enviará a la vil carroña a la tierra*.

**La runa ᛚ**

Protonórdico: *Laguz* (agua), o *Lauka* (puerro). Nórdico antiguo: *Lögr*. Anglosajón: *Lagu*.

Sonido: l. Significado: en los poemas rúnicos la runa está asociada al agua. En nórdico antiguo y en islandés es *lögr*, «agua», «catarata»; mientras que en anglosajón es *lagu*, «mar». Debido a su uso en algunas inscripciones rúnicas, otros estudiosos proponen que en realidad el

nombre de la runa provendría del protonórdico *lauka*, que significa puerro, planta asociada a la fertilidad.

Noruego: *Una cascada es un río que cae desde una montaña; pero los adornos son de oro*.

Islandés: *Agua. Remolino y gran geiser, y tierra de peces*.

Anglosajón: *El océano parece interminable para los hombres, si se aventuran en oscilante barco y las olas del mar los aterrorizan y el corcel de las profundidades* [barco] *no responde a sus aparejos*.

**La runa ◇, ⌑, ᛝ**

Protonórdico: *Ingwaz*. Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Ing*.

Sonido: sonido final ng. Significado: Ing, hijo del dios Mannus, según Tácito. Ing es el ancestro divino de los ingevones, «las gentes de Ing»: frisios, sajones, jutos y anglos. Ing es el antepasado mítico de los reyes suecos y noruegos, integrantes de la dinastía Yngling, y algunos eruditos lo identifican con Freyr.

Anglosajón: *Ing fue el primero de los daneses orientales en ser visto, hasta que, seguido por su carro, partió hacia el este sobre las olas. Entonces los herdingos le llamaron héroe*.

**La runa ᛟ**

Protonórdico: *Ôþalan* (Othalan). Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Éðel, Odal*.

Sonido: o. Significado: herencia, hacienda. Se grababa sobre objetos de valor para impedir su robo, y especialmente contra los trolls, para los que servía de protección, hasta el punto de que se fabricaban colgantes y talismanes de hierro, sobre todo para mujeres y niños.

Anglosajón: *Una propiedad es algo muy querido por cada hombre, si puede disfrutar allí en su casa de todo lo que sea correcto y apropiado en constante prosperidad*.

**La runa ᛞ**

Protonórdico: *Dagaz*. Nórdico antiguo: fue eliminada en el futhark joven. Anglosajón: *Daeg*.

Sonido: d. Significado: día.

Anglosajón: *El día, la luz gloriosa del Creador, es enviado por el Señor; es amado por los hombres, una fuente de esperanza y felicidad para ricos y pobres, y es útil para todos*.

Hasta aquí las 24 runas presentes en el futhark antiguo, algunas de las cuales componen también el futhark escandinavo. El futhorc anglosajón contiene todas estas y añade las siguientes hasta un total de 29: **La runa anglosajona ᚨ**

Anglosajón: *Æsc*.

Sonido: æ. Significado: fresno.

Anglosajón: *El fresno es extremadamente alto y precioso para los hombres. Con su robusto tronco ofrece una resistencia obstinada, aunque lo ataquen muchos hombres*.

**La runa anglosajona ᚣ**

Anglosajón: *Yr*.

Sonido: y. Significado: no se conoce el significado de esta runa. Algunos han propuesto que significa «arco».

Anglosajón: *Yr es una fuente de alegría y honor para cada príncipe y caballero; se ve bien en un caballo y es un equipo confiable para un viaje*.

**La runa anglosajona ᛡ**

Anglosajón: *Ior*.

Sonido: io. Significado: serpiente o anguila.

Anglosajón: *Lor es un pez de río y, sin embargo, siempre se alimenta de la tierra; tiene una hermosa morada rodeada de agua, donde vive feliz*.

**La runa anglosajona ᛠ**

Anglosajón: *Ear*.

Sonido: ea. Significado: tumba.

Anglosajón: *La tumba es horrible para todo caballero, cuando el cadáver comienza a enfriarse rápidamente y se deposita en el seno de la tierra oscura. La prosperidad disminuye, la felicidad pasa y las alianzas se rompen*.

El sistema anglosajón fue ampliado, después del siglo IX, con cuatro runas más que ya no aparecen en el poema rúnico anglosajón y que se crearon para añadir nuevos sonidos del inglés. Son las siguientes: **La runa anglosajona ᛢ**

Anglosajón: *Ear*.

Sonido: cw, cp. Significado: fuego.

**La runa anglosajona ᛣ, ᛤ**

Anglosajón: *Calc*.

Sonido: k (ᛣ), kk (ᛤ). Significado: cáliz.

**La runa anglosajona ᚸ**

Anglosajón: *Gar*.

Sonido: g. Significado: lanza.

**La runa anglosajona ᛥ, ᛥ**

Anglosajón: *Stan*.

Sonido: st. Significado: piedra.

## CÓMO SE EMPLEAN LAS RUNAS

Sabemos por las sagas que con mucha frecuencia se grababan runas sobre madera, de ahí que los caracteres rúnicos procuren evitar tanto

las formas curvas como las horizontales, ya que a la hora de grabarlas la línea recta es más sencilla; por otra parte, los trazos horizontales se confundirían con las vetas horizontales de la madera. Lo malo es que la madera es un material perecedero, razón por la cual apenas tenemos ejemplos de inscripciones sobre este material. Las runas podían escribirse de izquierda a derecha, de derecha a izquierda o en la forma conocida como bustrofedon, en la que las líneas impares están escritas en un sentido y las pares en otro, haciendo zigzag.

Las letras podían repetirse muchas veces como una forma de enfatizarlas. Una letra repetida dos veces al principio de una frase, por ejemplo, tendría el mismo efecto que una letra mayúscula o una letra capital en un texto escrito con caracteres latinos. Se podían conseguir otros efectos estéticos enlazando dos runas en una sola. A estas runas se las denomina ligadas. Este recurso se usó poco durante la época vikinga, pero era común en épocas anteriores y en la Edad Media. Por ejemplo, si enlazamos la runa ᛁ y la runa ᛜ, obtenemos la siguiente runa ligada: ᛄ. A veces se ligan varias runas iguales. Es muy habitual, por ejemplo, encontrar la runa ᛏ duplicada, ↟, o triplicada, apilada una encima de otra, dándole el aspecto de arpón o de abeto. Esta forma doble o triple de la runa tyr es una fórmula mágica que se empleaba a menudo para incrementar el poder de las armas. Otra forma de ligadura se produce cuando a lo largo de un eje vertical se escriben runas de arriba abajo o viceversa como si se tratara del mástil de un barco. En algunas inscripciones nos encontramos también con lo que se denomina runas espejo, un método de unir runas que consiste en ligar dos runas que en realidad son el mismo carácter, pero una de ellas está volteada respecto de la otra. Por ejemplo, ᛩ resulta de la ligadura de una runa ᚹ y de otra como ella mirando hacia el lado opuesto. Como cada runa además tiene un nombre con significado, es habitual que, cuando se usa en un texto dicha palabra, no se escriba letra a letra sino que simplemente se use la runa que la designa.

En las inscripciones rúnicas utilizadas en conjuros es habitual que encontremos palabras sin sentido o sin un significado claro. Se trata de fórmulas cuyo valor mágico parece residir en los juegos de sonidos, en su fonética, y quizá también en la disposición simbólica de las runas, el orden en el que se reúnen, las veces que se repiten… Son similares a las «palabras de poder» de otras tradiciones mágicas, como las populares *hocus pocus* o *abracadabra*. A menudo, en origen, tenían un significado simbólico que con el tiempo acabó perdiéndose o haciéndose confuso. A veces se trata de acrónimos, como la palabra AGLA, empleada en la magia ceremonial cabalística y judeocristiana, y adoptada en tiempos cristianos por los magos rúnicos. En el caso de

AGLA se trata de un acrónimo de alguna frase en hebreo, como *Atah Gebur Le-Olahm Adonai*, «Tú eres Todopoderoso por siempre, Señor».

Veamos algunos ejemplos de estas palabras de poder utilizadas en la magia rúnica. Una de ellas es *aaduaaaliia*, ᚨᚨᛞᚢᚨᚨᚨᛚᛁᛁᚨ, presente en un bracteato, un medallón de oro encontrado en la isla danesa de Funen, y que contiene también, al principio de la inscripción, la palabra *houaz*, que deriva de una expresión del nórdico antiguo cuyo significado es «el Alto», uno de los nombres de Odín. Otra es la expresión *gagaga*, escrita mediante tres runas ligadas que unen la runa g con la a. Se trata muy probablemente de un canto ritual, un grito mágico de batalla que imita el aullido del lobo. Se encuentra, entre otras, en un asta de lanza que se descubrió en Kragehul, al sur de Funen, en un depósito de armas que fueron ofrecidas como sacrificio de botín de guerra. Y también está presente en el bracteato de Undley, un colgante del siglo V que se encontró en la localidad inglesa de Lakenheath, y en cuya parte superior vemos una doble espiral, símbolo mágico y religioso, junto al mismo grito de batalla en su versión anglosajona: ᚷ͡ᚨᚷ͡ᚩᚷ͡ᚨ, *gægogæ*. La hipótesis de que este grito quizá imite el aullido del lobo se ve reforzada por la imaginería que acompaña al medallón, ya que se trata de una moneda romana modificada que muestra a Rómulo y Remo siendo amamantados por la loba. Fabricada en el continente o en Escandinavia, la moneda seguramente fue llevada a Inglaterra por un colono anglosajón. La inscripción completa es ᚷ͡ᚨᚷ͡ᚩᚷ͡ᚨ:ᛗᚨᚷᚨ:ᛗᛖᛞᚢ. El grito es la primera de ellas, las otras dos, *maga* y *medu*, son palabras que podrían traducirse como «fuerza y recompensa». Esta última seguramente se refiere al botín obtenido en la batalla.

Otra palabra mágica sin significado aparente, cuyo poder parece residir en la repetición de ciertos sonidos, es *tuwatuwa*, ᛏᚢᚹᚨᛏᚢᚹᚨ, que encontramos por ejemplo en el bracteato o medallón de Vadstena, Suecia, del siglo V. Lleva grabada la imagen de un animal de cuatro patas con una cabeza masculina sobre su lomo. A la izquierda de la cabeza hay un ave, probablemente un cuervo. La mayoría de los expertos están de acuerdo en que el personaje aquí representado, muy similar al de otros muchos bracteatos, no es otro que Odín. Alrededor de esta figura hay una inscripción que contiene todas las letras del futhark antiguo precedidas por la expresión tuwatuwa. Además de imitar sonidos onomatopéyicos y los sonidos de ciertos animales, no debemos olvidar el poder del sonido. La repetición de ciertos fonemas y sonidos en una determinada cadencia puede inducir estados alterados de conciencia, autohipnóticos e incluso trances ligeros. Mantras, oraciones, canciones sagradas, etc., se basan en el mismo

principio.

Hay otras expresiones que se repiten con cierta asiduidad en las inscripciones, y que a diferencia de las que acabamos de ver sí tienen significado, pese a que a menudo este sea motivo de controversia entre los runólogos. Una de ellas es *laþu* (lathu), que significa «invitación». Seguramente se trate de alguna palabra ritual cuyo significado sería un sinónimo de invocación a los poderes divinos, invitándolos a hacerse presentes en la ceremonia o a dejar su impronta en objetos mágicos y sagrados. Esta palabra está presente, por ejemplo, en un colgante de oro encontrado en Darum, Dinamarca, que muestra la siguiente inscripción: ᚠᚱᛟᚺᛁᛚᚨ ᛚᚨᚦᚢ —que se lee como *Frohila laþu*—, o en otro bracteato encontrado en Skonager, también en Dinamarca, que porta la siguiente inscripción: ᚾᛁᚢᚹᛁᛚᚨ ᛚᚦᚢ, *Niuwila lþu*, una variante de la palabra *laþu*, sin la a. La inscripción acompaña a la típica imagen que aparece en muchos bracteatos similares, en los que se ve un rostro barbado sobre un caballo con cuernos en forma de torque, y que probablemente no sea otro que Odín. Sobre el animal, y acompañando al hombre, se distingue la forma de un ave. La palabra *lþu* aparece bajo el vientre del caballo acompañado de un círculo y su centro, ⊙, lo cual probablemente sea un símbolo solar.

Otra palabra de este tipo es *laukaz*, cuyo significado es «puerro», planta de la misma familia que el ajo a la que se atribuían poderes asociados a la fertilidad, y que se utilizaba también contra venenos y malos espíritus. Su uso contra venenos queda atestiguado en aquella escena que describíamos en un capítulo anterior, cuando la valkiria instruía al héroe Sigmund en el arte de las runas. Ella le aconseja, además de tallar runas de cerveza sobre el recipiente, echar puerro en el cuerno de la bebida cuando sospeche que esta está envenenada. En cuanto a su asociación con la fecundidad, bástenos recordar que el puerro se empleaba, entre otras hierbas, para conservar el pene de semental que se usaba en los hogares domésticos con fines rituales para propiciar la fertilidad. En las inscripciones rúnicas, a veces la propia palabra que designa el puerro se abrevia mediante la runa que lleva su nombre, laukaz, ᛚ. Un medallón de oro del siglo IV procedente de Svarteborg, Suecia, lleva la siguiente inscripción: ᛊᛊᛁᚷᚨᛞᚢᛉ ᛚ. La primera palabra es *Sigand*, que significa «mago» y que se refiere al propietario. La segunda es la runa ᛚ, laukaz.

No solo los germanos atribuían propiedades mágicas al puerro. La diosa romana Carmentus era la diosa de los nacimientos, de la magia y de la adivinación. Su nombre deriva de la palabra latina *carmen*, que significa «encantamiento, canto mágico». La diosa era, según decían, la que había creado el alfabeto latino y por tanto el arte de escribir.

De modo que también entre los latinos las letras y el alfabeto tienen un origen sagrado y divino vinculado a la magia. Pues bien, Carmentus era asistida por otra diosa llamada Porrima, cuyo nombre, latino, está vinculado precisamente a la palabra *puerro*. Por otra parte, Porrima, conocida también como Postverta, era una diosa del futuro y los vaticinios. Se la invocaba junto a su hermana Anteverta, que representa el pasado, durante el nacimiento de los niños. La asociación entre el puerro, la fertilidad, el nacimiento, la escritura y la magia es común a latinos y germanos.

Precisamente por su vinculación con la fertilidad, la palabra *laukaz* se encuentra con frecuencia en talismanes amorosos y encantamientos que pretenden atraer la riqueza y la prosperidad. Pero a su vez representa la virilidad, por lo que también la encontramos en inscripciones mágicas sobre armas y talismanes de carácter guerrero. Este último podría ser el caso de un colgante de oro encontrado en la provincia sueca de Escania que lleva la siguiente inscripción: ᛚᚨᚦᚢᛚᚨᚢᚲ͡ᚨᛉ·ᚷ͡ᚨᚲ͡ᚨᛉᚨᛚᚢ, *Laþu, laukaz, gakaz, alu*. La palabra *alu*, que termina la inscripción, como veremos enseguida, es otro término que se repite mucho en las inscripciones de carácter mágico. La aparición de *laukaz* en la inscripción podría hacernos pensar en un talismán de fertilidad, pero la palabra *gakaz* se ha asociado al grito de algún ave que habría sido empleado como grito de guerra, de modo que este colgante parece haber tenido el propósito mágico de ensalzar y propiciar el valor de su portador, un guerrero. Las palabras mágicas *alu* y *laukaz* aparecen juntas también en un fragmento de un bracteato o medallón de oro de entre los siglos V y VI, sobre el que se aprecia la figura de un hombre, probablemente Odín, flanqueado por dos cuervos al lado de su cabeza y por dos cérvidos en la parte inferior. A la figura le acompaña la expresión *laukaz alu* repetida dos veces.

La palabra *alu*, ᚨᛚᚢ, y algunas variantes de la misma, es tan frecuente en las inscripciones como misteriosa. Es la palabra rúnica mágica por excelencia. Por ejemplo, en su variante *salu,* repetida dos veces (ᛊᚨᛚᚢᛊᚨᛚᚢ), aparece en un colgante o bracteato encontrado cerca de Lelling, en Dinamarca. Su significado exacto es motivo de controversia entre los runólogos, pero todos están de acuerdo en que tiene un fuerte cariz mágico y en que su uso fortalece el poder de los objetos en los que se inscribe. Podría estar asociada con la palabra *ale*, que deriva del protogermánico *aluþ* (aluth), «cerveza», vinculándose quizá al concepto de *sumbl,* los banquetes de carácter religioso en los que se bebía cerveza de forma ceremonial. Hay quien lo asocia con la expresión *ealuscerwen*, que aparece en el *Beowulf*, el famoso poema épico anglosajón, y que significaría «echar fuera el alu», el dolor, el

miedo. Palabras relacionadas con las que se ha intentado asociar su significado son el protogermánico *aluh*, y el nórdico antiguo *alh*, que significan «amuleto», o el inglés antiguo *ealh* emparentado con el gótico *alhs*, que significan «templo».

La palabra *alu* se encuentra en todo tipo de objetos: bracteatos; piedras rúnicas; una punta de flecha y un mango de hacha encontrados en Nydam, Dinamarca; en la fíbula de Værløse, Dinamarca; en el peine de Setre, en Noruega; en tres urnas funerarias encontradas en Spong Hill, Inglaterra; y en el amuleto de Lindholm, en Suecia. Mindy Macleod y Bernard Mees creen que esta palabra emparenta en realidad con otra similar etrusca que significa «dedicación», en el sentido de ofrenda religiosa, y que se encuentra en objetos votivos del norte de Italia. Es decir, que se emplearía para expresar que un objeto ha sido dedicado, ofrendado a la divinidad.

Aparece también junto a otra palabra en un bracteato de oro encontrado en Ølst, Dinamarca, acompañando a una cabeza de hombre que parece galopar sobre un caballo, uno de los motivos más corrientes en este tipo de objetos como ya sabemos. Junto a las runas y la imagen hay símbolos mágicos, entre los que se encuentran dos esvásticas, una cruz y una figura compuesta por tres líneas que parten de un centro común. ¡Toda una celebración de los poderes solares! La inscripción es la siguiente: ᚺᚨᚷ ᚨᛚᚢ. La segunda palabra es *alu*; la primera se transcribe como *hag*, y podría ser una abreviatura para la palabra *haglaz*, el nombre de la runa ᚺ, cuyo significado es «granizo». Obsérvese también el parecido fonético de la expresión *hag-alu* con *haglaz*. Parece un juego de palabras al que se le han atribuido seguramente poderes mágicos.

Las runas que aparecen solas como una abreviatura de su nombre poseen poder mágico en sí mismas, y aparecen frecuentemente en los encantamientos rúnicos por su significado. La runa haglaz (granizo), y la runa laukaz (puerro), pertenecen a esta categoría. Otras que por su nombre poseen valor mágico por sí mismas son la runa ansuz, ᚨ, que significa «dios», y la runa tyr, ᛏ, asociada al dios del mismo nombre y que se emplea como talismán para infundir valor y protección. La runa tyr se usaba a menudo ligada a sí misma, duplicada o triplicada, como si fuera una lanza de una, dos o tres puntas montadas unas sobre otras. El uso de la runa tyr duplicada se muestra en el canto del «Sigrdrífumál», cuando la valkiria Sigrdrífa instruye al héroe Sigurðr (Sigurd) en el uso de las runas haciéndole la siguiente recomendación: «Aprende runas victoriosas, si quieres vencer, y grábalas en la empuñadura de tu espada; algunas en la acanaladura, otras al pomo, y por dos veces invocarás a Tyr».

Otra técnica habitual era repetir una misma runa una determinada cantidad de veces, como en un anillo talismánico danés del siglo XIII encontrado en el Támesis, en el cual, tras el nombre propio Thorgeir, se repite cinco veces la runa anglosajona Yr, ᚣ. Un ejemplo de inscripción rúnica mágica que reúne algunos de estos elementos es el llamado amuleto de Lindholm, que ya mencionamos algunas líneas atrás. Consiste en una pieza de hueso tallado con la forma de una costilla, aunque la forma, que probablemente tenga una significación mágica, también podría ser la de una serpiente, un pez, o quizá una media luna. Ha sido datado entre los siglos II y IV, y contiene una inscripción rúnica en la que aparecen los términos *erilaz* y alu, y runas repetidas en secuencias numéricas: ᛖᚲᛖᚱᛁᛚᚨᛉᛋᚨ[ᚹ]ᛁᛚᚨᚷᚨᛉᚺᚨᛏᛖᚲᚨ: ᚨᚨᚨᚨᚨᚨᚨᚨᛉᛉᛉᚾᚾ[ᚾ]ᛒᛗᚢᛏᛏᛏ:ᚨᛚᚢ La primera línea se traduce como «Yo el hechicero soy llamado el astuto»; o bien «Yo el hechicero me llamo Sawilagaz». La palabra *hechicero* es la traducción que se ha utilizado para *erilaz*, mientras que Sawilagaz es el sol. El astuto podría referirse a Odín. La segunda línea se compone de una serie de ocho runas ansuz, ᚨ, que representan a los ocho dioses Æsir principales. Es por tanto una forma de invocar el poder de los ocho. Tras ellas, aparecen otras secuencias de runas repetidas que acaban con una repetición de tres runas tyr, ᛏ, solicitando la protección y el poder del dios Tyr. La inscripción acaba precisamente con la palabra mágica por excelencia de la magia rúnica, *alu*.

El conjunto de todas las runas, el alfabeto rúnico en sí, era considerado como una poderosa reserva de fuerza mágica. De hecho, en muchos talismanes el grabador ha tallado el futhark completo, o lo deja entrever de forma abreviada grabando las primeras letras. Se reforzaba así el poder de los objetos en los que se incluía. Así, en un bracteato de oro del siglo V encontrado en Sävare, en Suecia, se nos muestra la ya típica cabeza de un hombre sobre la grupa de un cuadrúpedo, probablemente un caballo, motivo, como hemos visto, muy común en muchos bracteatos. Frente a él, y sobre la cabeza del animal, aparece una especie de media luna que parece un torque, y que quizá simbolice unos cuernos emergiendo de la cabeza de la montura. A menudo, junto a la cabeza y el caballo que parecen representar a un jinete sobrenatural sobre su montura, probablemente Odín, aparecen símbolos solares y esvásticas. Alrededor del conjunto está inscrito el futhark completo, con las letras inscritas en tres grupos, las familias, los ættir. Un bracteato similar, aunque con las letras del futhark en una secuencia continua, sin agrupar, se encontró en Lindkaer, Dinamarca.

Otra técnica frecuente entre los maestros rúnicos consistía en

ocultar palabras en las inscripciones, de una forma muy ingeniosa, que consistía en disponer las runas de manera parecida a lo que se conoce como acróstico. En un acróstico las letras que componen la palabra se diseminan a lo largo de un texto mayor. Por ejemplo, en la siguiente frase, se oculta la palabra *luz*, resaltada aquí mediante mayúsculas: La oscUridad aZuza. Los maestros rúnicos utilizaban diferentes medios para hacer esto. Por ejemplo, en muchas inscripciones se juega con una fórmula que consiste en las siguientes palabras rimadas: *þistill* (thistil), *mistill*, que significan respectivamente «cardo» y «muérdago». Obsérvese que de nuevo nos encontramos con la magia de los sonidos repetitivos, rimados, etc., unidos al poder de la propia palabra. Podemos encontrar esta fórmula en inscripciones noruegas, suecas, danesas e islandesas. Sobre una pared de madera de una iglesia noruega, por ejemplo, se grabó una inscripción rúnica que se transcribe como *Tistill, mistill ok hinn þriði, þistill*, «Tistill, muérdago y el tercero, cardo». Desgraciadamente no sabemos qué significa *tistill*; quizá se trate de otra planta o, quizá, sugiero, otra forma de deletrear cardo, ya que el sonido de la t y el de la þ son muy similares.

Aquí las palabras aparecen claras, pero no siempre es así. Es muy frecuente que se las oculte en forma de acróstico. Un ejemplo lo encontramos en la piedra de Ledberg, en Suecia, donde, al lado de escenas que representan el Ragnarök, se puede leer el siguiente texto, clásica dedicatoria en memoria de un amigo o de un familiar desaparecido: «Bisi colocó esta piedra en memoria de Thorgaut… su padre. Y Gunna, ambas». Lo interesante viene a continuación, cuando nos encontramos con este otro texto: :ᚦᛗᚲ:ᛁᛁᛁ:ᛋᛋᛋ:ᛏᛏᛏ:ᛁᛁᛁ:ᛚᛚᛚ, que se transcribiría así: *þmk iii sss ttt iii lll*. Como vemos, se trata de seis conjuntos de tres letras. Si ahora tomamos la primera letra de cada conjunto obtenemos la palabra *þistill* (thistil), «cardo»; tomando las segundas obtenemos *mistill*, «muérdago», y con las terceras, obtenemos *kistill*, «cofre».

La misma expresión la encontramos en otra piedra conmemorativa, la piedra de Gørlev, en Dinamarca, que, como vimos en un capítulo anterior, parece contener una fórmula para evitar que el difunto salga de su tumba. El texto comienza diciendo «Thjodvi levantó esta piedra en memoria de Odinkor». Le sigue la secuencia de runas del futhark joven. Tras lo cual se invita al difunto a permanecer en la tumba: «Haz buen uso de este monumento». Y entonces nos encontramos con la secuencia *þmk iii sss ttt iii lll*, que esconde la fórmula «cardo, muérdago, cofre».

El mismo sistema esconde una secuencia de siete palabras en una vara rúnica de Bergen, Noruega, en la que se inscribió una secuencia

de runas transcritas como *mtpkrgb iiiiii sssssss ttttttt iiiiii llllll lllll*. Si aplicamos el mismo método de reunir las letras de cada grupo según el orden en el que se han escrito en cada palabra, como hemos hecho antes, obtenemos *mistill, tistill, pistill, kistill, ristill, gistill, bistill*. De ellas conocemos el significado de *mistill*, «muérdago»; *pistill*, que probablemente signifique «epístola»; *kistill*, «cofre», y *ristill*, «reja de arado». En una inscripción que se halla sobre un arca en una iglesia de Lomen, Noruega, mediante el mismo procedimiento, encontramos ocultas las siguientes palabras: *ristill pistill kistill*, «reja de arado, epístola, cofre». También en las sagas vemos emplear este método. En la *Saga de Bósi y Herraud*, Busla, una anciana hechicera, tras presentarse gracias a sus artes en el dormitorio del rey Hring, le dirige una amenazante maldición con el fin de obligarle a aceptar la paz con los protagonistas del relato, Bósi y Herraud. La imprecación de la bruja incluye la secuencia *r.a.þ.k.m.u iiiii ssssss tttttt iiiiii llllll*, que esconde las palabras *ristil, aistil, þistil, kistil, mistil* y *ustil*.

Una secuencia similar aparece sobre una vara rúnica del siglo XII o XIII hallada en Tønsberg, Noruega. La inscripción empieza diciendo: «Eilif el digno me posee. Con Steingrim, hemos hablado mucho entre nosotros acerca de la razón por la que quiero aprender runas. Eaauo Knorr. Te pregunto: ¿me darás uno de estos para casarme? Y son estos:». Y a continuación se grabó la secuencia *m r t h k iiiii sssss ttttt lllll*, que esconde las palabras *mistl, ristl, tistl, histl, kistl*. De ellas reconocemos la primera, muérdago; la segunda, reja de arado, y la última, cofre. Después viene una secuencia en la que aparece la primera letra de las palabras que componen los números 1 al 20, como si en castellano escribiéramos u d t c c s… como abreviatura inicial de los números uno, dos, tres, cuatro, etc., seguido de la expresión *nir a*, que no sabemos qué significa, y de un texto que dice: «Ambos están alojados juntos, Clumsy-Kari y la esposa de William. ¡Te saludo! ¡Salve y buena suerte para ti entonces!». Esta curiosa y práctica forma de abreviar una secuencia numérica aparece en otros lugares, como en una de las paredes de madera de la iglesia noruega de Gol, donde de nuevo se ha inscrito la primera letra de los números del 1 al 20, y en tres varas rúnicas encontradas en Bergen. Se empleaba también con otras series, por ejemplo, los días de la semana.

## CRIPTOLOGÍA RÚNICA

Utilizar sistemas de encriptación era una forma aún más compleja de esconder el significado de los textos a los ojos de los curiosos. Es lo que se conoce como criptología rúnica, que comenzó a utilizarse solo

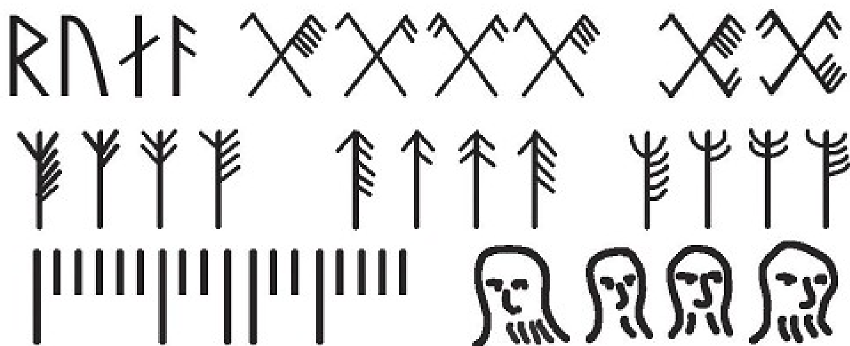
con el futhark joven, de modo que es una técnica relativamente reciente. Aunque se ha dicho que probablemente los sistemas de encriptación de las runas servían para añadir más poder mágico a los conjuros, la verdad es que en muchos casos no sabemos con qué fin se utilizaron, ya que, una vez descifrados, muchos mensajes han resultado ser banales en lugar de ocultar algo importante, alguna fórmula secreta o algo similar. Los códigos de encriptado se conservaron hasta muy tarde en Islandia, donde en los siglos XVII y XVIII llegaron a escribirse tratados en los que se exponían los diferentes sistemas de encriptación ideados por diferentes autores. El más célebre de estos tratados, *Runología*, fue escrito por el periodista islandés Jón Ólafsson (1705-1779). Sin embargo, hay tratados más antiguos, como el atribuido de manera errónea al teólogo alemán Rabano Mauro (h. 776-856), ya que el texto fue escrito después de su muerte, en el siglo IX o X.

La mayoría de los métodos de encriptación rúnicos se basan en el hecho de que las runas están agrupadas en tres familias o ættir. Cada runa entonces puede ser identificada por dos números, el del aet o familia al que corresponde, y el de la posición que ocupa dentro de su ætt. Así, en el futhark antiguo, la runa ᚦ, th, viene definida por 1:3, ya que es la tercera de la primera familia. A veces, para hacer el código más complejo y difícil de desentrañar, se invierten las familias, de modo que la tercera se convierte en la primera y viceversa. Entonces nuestra runa th sería identificada por el par 3:3. El método todavía se puede hacer más enrevesado si invertimos la posición de las runas dentro de cada ætt; entonces tendríamos la secuencia 3:6 para la runa th. A partir de estas reglas hay varias formas de implementar el código. Una de ellas es la de las llamadas *kvistrúnar* (runas tienda), que consiste en representar cada runa con una X. En el brazo superior izquierdo se indica el número del aet al que pertenece la runa trazando rayas perpendiculares hacia la izquierda. El brazo superior derecho indica, también mediante líneas perpendiculares que se trazan hacia la derecha, la posición de la runa dentro de su familia. La cruz podía servir para encriptar dos runas a la vez. Para ello se emplea el brazo inferior derecho con el fin de indicar el número de la familia de la segunda runa —mediante trazos que se realizan hacia arriba a la derecha—, y en el inferior izquierdo, el número que hace la runa dentro de su familia, con el mismo número de trazos apuntando hacia arriba y a la izquierda. Si nos fijamos en la ilustración que acompaña a estas páginas quedará mucho más claro.

Otro método popular es el de las *runas rama* (tjaldrúnar), que siguen el mismo principio, pero en lugar de una X solo usan una línea

vertical, una I. En la parte izquierda superior se trazan líneas, inclinadas y dirigidas hacia arriba, para indicar el número de la familia. En el otro lado, se trazan líneas, también inclinadas y hacia arriba a la derecha, para indicar la posición de la runa dentro de su familia. Una variante de este último método son las *runas árbol*, en el que las líneas transversales no apuntan hacia arriba sino hacia abajo. Este método es descrito como *hahalruna* en el tratado atribuido al alemán Rabano Mauro.

Otra variante es la que presentan las denominadas *runas gancho*, similar al de las runas rama, pero en lugar de rectas las líneas se trazan curvas como si fueran ganchos. Para indicar que las siguientes runas pertenecían a otra palabra, se podían poner los ganchos de la derecha mirando hacia abajo, y de nuevo situarlos hacia arriba en los de la siguiente palabra. El tratado atribuido a Rabano Mauro, que contiene otros muchos métodos, expone otro procedimiento llamado *iisruna*, que consiste en utilizar la runa i (ǀ) repetidamente. Se indica primero el ætt al que pertenece la runa mediante varios trazos verticales, runas i, uno al lado de otro, y la posición dentro del mismo, también con runas i, pero de trazos más cortos.



En esta ilustración vemos la palabra *runa* (arriba a la izquierda) escrita en diferentes sistemas crípticos. En la primera línea, mediante runas tienda, una X por letra (en el centro), y una para cada dos letras (derecha). En la fila del centro, de izquierda a derecha: runas rama, runas árbol y runas gancho. En la fila inferior el método iisruna (izquierda), y otro sistema que consiste en dibujar rostros barbados indicando el número de la familia de la runa con los trazos de la barba que apuntan a la izquierda, y el número que hace dentro de su familia indicado mediante trazos en la barba que apuntan hacia el lado derecho. Ilustración de Javier Arries.

# MAGIA RÚNICA

Vamos a examinar a continuación ejemplos concretos de magia rúnica para tratar de entender los principios en los que se basa.A menudo es muy difícil saber si estamos realmente ante un encantamiento, si simplemente nos encontramos ante un poema, o si se trata de la expresión más gráfica y básica de los deseos de la persona que grabó las runas. En el pasado, la mayoría de los eruditos tendía a atribuirles un carácter mágico a casi todas las inscripciones rúnicas. En la actualidad esta tendencia se ha invertido y los eruditos contemporáneos tienden a quitarles todo valor mágico. Sin embargo, autores como Mindy MacLeod y Bernard Mees, de cuya obra extraemos buena parte de la información acerca de la mayoría de las inscripciones que vamos a examinar, denuncian ambas tendencias extremas y se decantan por analizar cuidadosamente cada inscripción para determinar cuál tiene fines mágicos y cuál carece de ellos.

Para ambos autores la magia rúnica bebe en parte de la tradición mágica mediterránea. El contacto con los pueblos del sur, y el conocimiento de sus amuletos y talismanes habría influido en los magos germanos, que habrían asimilado y adaptado muchos de sus principios a sus propios sistemas. Está bien documentado el hecho de que, en algunas zonas, incluso la literatura clásica era conocida por algunos grabadores de runas. En algunas inscripciones, frases en latín, a veces poesías de Virgilio, han sido transcritas en rúnico y hasta se mezclan con expresiones típicamente germánicas. Esta influencia aumentó con el tiempo, y los libros de hechizos y grimorios escritos en los países germánicos a finales de la Edad Media acaban mezclando tradiciones paganas con antiguas prácticas mágicas mediterráneas aderezadas además con conceptos cristianos.

En su obra, Mindy MacLeod y Bernard Mees, tras examinar una buena cantidad de talismanes y objetos con inscripciones rúnicas, llegan a la conclusión de que las inscripciones mágicas rúnicas siguen un patrón que consiste en cinco elementos básicos:

1. Una secuencia de letras.A menudo se trata del propio futhark. Es

decir, el grabador de runas, para darle más fuerza a la pieza, graba todas las letras del futhark, o bien las primeras.

2. Nombres, motes y expresiones que aluden al propietario del objeto o a la persona que grabó las runas. Suele aparecer el nombre solo o acompañado de una expresión del tipo «Yo, NN».
3. Palabras de encantamiento como las que vimos en el capítulo anterior: alu, laukaz…
4. Símbolos mágicos, como esvásticas, trisqueliones, cruces…
5. La palabra que designa el objeto en el que se ha grabado la inscripción, un broche, un peine, un pendiente…

Lo habitual es que, en lugar de aparecer estos cinco elementos básicos en su totalidad, solo aparezcan dos o tres de ellos. Este patrón se encuentra también en inscripciones etruscas. La mayoría procede de una región donde se adoraba a la diosa Reitia, diosa principal de los vénetos, asentados en el noreste de Italia, en torno a Venecia. Los vénetos, que terminaron adquiriendo rasgos célticos por contacto con sus vecinos, hablaban un lenguaje indoeuropeo propio, el véneto, aunque usaban el alfabeto etrusco para escribirlo, y más tarde el latino. Las teorías más modernas sobre su origen los hacen proceder del sureste de Alemania antes de asentarse en la región de la actual Venecia, en el noreste de Italia. Según otra hipótesis, procederían de Asia Menor, de donde habrían migrado hacia el 1200 a. C., trayendo consigo el culto de Reitia. La diosa era una divinidad de la naturaleza y de las aguas, una divinidad sanadora que regía sobre la memoria y la escritura. De hecho, según el historiador belga Marcel Detienne, su nombre significa «la que escribe», y es comparable al protogermánico *wreitan*, «escribir». Los santuarios de Reitia se levantaron en la llanura inferior del Po y llegaron hasta los Alpes y el norte de Austria.

A esta diosa, más que a ninguna otra divinidad véneta, se le dedicaron inscripciones votivas que solían ir acompañadas de ejercicios de escritura y de símbolos mágicos similares a los que encontramos en muchos talismanes rúnicos. En los santuarios del sur, las inscripciones consisten en oraciones bien construidas en las que, según Mindy MacLeod y Bernard Mees, se aprecian ya los cinco elementos básicos de los que hemos hablado más arriba en la forma «N dedicó esta [nombre del objeto] a Reitia», acompañada de ejercicios alfabéticos y ortográficos en los que el oferente exponía sus habilidades en el arte de escribir, tan grato a la diosa, y algún símbolo mágico y religioso. En el norte, en los Alpes, en lo que los romanos denominarían Recia, donde se hablaba el idioma rético, las frases votivas acabaron derivando en palabras sueltas que incluían el nombre del oferente, un verbo o palabra para ofrenda o dedicación, el

nombre del objeto y el nombre de Reitia, acompañado a menudo de ejercicios ortográficos y de símbolos. Los germanos que entraron en contacto con las gentes de este territorio habrían aprendido esta fórmula integrándola en las inscripciones que realizaban sobre sus propios objetos mágicos y religiosos. Es de esta región precisamente, de Recia, de donde proceden algunas inscripciones en las que aparece la palabra rética *alu* con el significado de «dedicación». Según MacLeod y Mees, los primitivos maestros de runas habrían tomado prestada esta palabra, que tantas veces, como hemos visto ya, se repite en las inscripciones rúnicas, considerándola una palabra mágica.

Vamos a ver cómo se aplicaba la magia de las runas a prácticamente todos los ámbitos de la vida. En el «Sigrdrífumál», la valkiria Sigrdrífa instruía a Sigurðr en el arte de las runas y le explicaba los diferentes tipos. Quizá las que muestran un deseo más elevado y noble son las *hugrúnar*, o «runas de la sabiduría», que aclaran el juicio y propician el conocimiento y el saber. Cercanas a estas, menciona la valkiria las *málrúnar* o «runas del habla», que sirven para aumentar la elocuencia y ganar en los juicios. No en vano erudición y sabiduría eran nobles virtudes que debían cultivarse y que los pueblos germánicos tenían en la más alta consideración. Mencionaba también la valkiria las *bókrúnar*, las «runas de haya» —en cuya madera se inscribían las runas y se propiciaba el arte de la escritura— y las *mætar meginrúnar*, las «poderosas runas mágicas». Pero había muchas más, runas para los problemas más cotidianos y prosaicos.

## RUNAS DE PROTECCIÓN Y BUENA SUERTE

Sin duda la mayoría de los talismanes y amuletos tienen propósitos apotropaicos, y se destinan a proteger a su portador, a resguardarle de las trampas del destino y las rachas de mala suerte. Algunos pretenden atraer la buena fortuna sobre el que los lleva; otros, se crean con el claro objetivo de alejar todo tipo de obstáculos. En la categoría de runas de protección incluiremos las *brimrúnar*, o «runas mar», que la valkiria aconsejaba grabar a Sigurðr sobre ciertas partes del barco cada vez que quisiera hacerse a la mar. Precisamente, ciertos sigilos y talismanes, como el *vegvisir*, del que nos ocuparemos más adelante, se emplearían para protegerse durante los viajes. No faltan ejemplos en la magia rúnica de talismanes dedicados a proteger a su portador. Un fragmento de un talismán de plata encontrado en Østermarie, en la isla danesa de Bornholm, fechado en la última mitad del siglo XI, luce la siguiente inscripción escrita en bustrofedon —es decir, en zigzag—,

en la que se pide protección: «Sigmod… para ti (?)… tallo… runas y… talismán (?) en (?)… Aki grabó (runas de) ayuda». El talismán muestra una perforación que sin duda se usaba para llevarlo colgado.

Como es natural, los talismanes suelen invocar el poder protector de los dioses. Uno de los dioses preferidos a la hora de invocar protección es Thor. El llamado amuleto de Kvinneby, datado en el siglo XI, y hallado bajo el suelo del poblado sueco de Södra Kvinneby, alude al poder protector de Thor y de su martillo. Consiste en una placa cuadrada de cobre de 5 cm de lado. En la parte superior hay un orificio que seguramente servía para poder colgárselo del cuello. Contiene una inscripción rúnica que reza así: «Aquí tallé protección para ti, Bófi, con /… … … a ti es segura. Y que el relámpago mantenga todo el mal lejos de Bófi. Que Þórr (Thor) le proteja con su martillo que vino del mar. ¡Aleja todo mal! No obtendrás nada de Bófi. Los dioses están bajo él y sobre él». Bófi es la persona para la que fue creado el talismán. A la inscripción se añade algo que parece un pez. Probablemente el que se diga que los dioses están encima y debajo del portador del talismán significa que Bófi viaja en barco, que está en el mar. Como no podía ser menos, también Thor es invocado a la hora de sacralizar las runas y cargarlas con la fuerza mágica de los dioses, especialmente en las piedras conmemorativas mandadas levantar por alguien en honor y a la memoria de alguien querido. Una expresión muy habitual, de hecho, en muchas inscripciones rúnicas escandinavas, es «que Thor bendiga estas runas», o «que Thor bendiga este monumento».

Otro dios al que se dedican una buena cantidad de talismanes rúnicos de protección, no podía ser menos, es Odín. Son muchos los objetos que parecen haber sido puestos bajo su advocación. Recordemos que en muchos bracteatos parece estar representado como un jinete solar sobre su caballo, quizá brindando protección a su portador. Así parece desprenderse, por ejemplo, de la inscripción rúnica que rodea a dicho jinete en un bracteato de oro encontrado en la isla danesa de Selandia, acompañada de una runa tyr triple, y que ha sido traducida como «Arihua soy llamado, el sabio peligroso, doy suerte». Entre este tipo de talismanes podemos incluir una hebilla del siglo III hallada, junto a otros muchos objetos, en el pantano danés de Vimose, que literalmente significa «pantano sagrado». La hebilla presenta la siguiente inscripción en dos líneas: ᚨᚨᛞᚨᚷᚨᛊᚢᛚ ᚨᚨᛊᚨᚢᚹᛁᛃᚨ, y ha sido interpretada como «Fin anillo / al dios (as) se lo dedico». La expresión «fin anillo» podría ser una figura poética para designar la hebilla, que es la parte final de un cinturón, el «anillo» que se ciñe a la cintura. El Æsir o dios al que el objeto se dedica probablemente es

Odín.

Con frecuencia el padre de los dioses aparece mencionado con alguno de sus sobrenombres, como en un broche encontrado en la tumba de una mujer de unos veinte o treinta años de edad, cerca de Værløse, en Dinamarca, que lleva inscrito el nombre Alugod y termina con un símbolo mágico, una esvástica, seguramente para potenciar el efecto talismánico del objeto. Se ha especulado con que Alugod sea el nombre de la dueña, pero parece poco probable, ya que Alugod significa «gran dios», lo cual no parece muy adecuado para un nombre femenino. Parece más probable que se trate de uno de los apelativos de Odín, y uno muy adecuado porque contiene en sí mismo la palabra mágica *alu*, lo cual convierte este objeto en un talismán cuyo fin era proteger a la dueña del broche. También podría referirse a Odín la inscripción hallada en otro broche circular del siglo VI o VII hallado cerca de Boarley, en Inglaterra. En una línea lleva inscrita la palabra *liot*, que significa «libre», «salvaje», pero quizá también «guerrero», y que bien podría ser también un sobrenombre de Odín. Le sigue una runa tyr doble, y debajo el carácter ᛞ, símbolo mágico que aparece también en otros talismanes similares.

Parece algo frecuente aludir a Odín en los talismanes rúnicos con motes, calificativos y sobrenombres en lugar de utilizar su propio nombre, lo cual suele crear confusión a la hora de saber si se trata realmente de una invocación al dios principal del panteón nórdico o de un calificativo para designar al propietario del objeto. Esta controversia es especialmente intensa en el caso del llamado broche de Meldorf, aquel objeto de la primera mitad del siglo I del que ya hablamos en el capítulo anterior cuando discutíamos sobre la antigüedad de las runas. La fíbula de Meldorf lleva una corta inscripción de cuatro letras, y los especialistas discuten sobre si se trata de caracteres latinos o de runas. Los que defienden esta última teoría aducen que no se han encontrado inscripciones latinas en broches, y consideran que la inscripción debería leerse como *iþih* (ithih), palabra que podría ser traducida como «viajero». Si es así podría ser una alusión a Odín, el dios que se pasea entre los hombres. El talismán entonces habría pertenecido a alguien errante, quizá un mercader, que se puso bajo la protección de Odín como patrono de los que viajan.

Otro dios al que uno podía invocar en busca de protección era Tyr. Su poder se invoca gracias a la runa que lleva su nombre y que aparece en muchas inscripciones. Ya vimos un ejemplo en el broche encontrado en Boarley, Inglaterra, donde la runa se muestra en su aspecto doble similar a un arpón. Pero está presente en otros muchos

objetos, como en algunos colgantes de oro del siglo V o VI encontrados en Overhornbaek, que combinan símbolos mágicos, entre los que se incluye la doble runa tyr. Le acompañan las primeras letras del futhark; el nombre del objeto, *uilald*, «colgante», y una palabra que parece estar codificada: *ïuiuuj*, y que, según Macleod y Mees, podría aludir al término *wiju*, «yo consagro».

Odín, Thor y Tyr, como dioses fuertes y guerreros, son los favoritos a la hora de ser invocados en la magia rúnica cuando se trata de protección. Pero no son los únicos. En un peine del siglo VI o VII encontrado en Setre, Noruega, leemos la siguiente inscripción, que mezcla runas del futhark antiguo y del nuevo: ᚺᚼᛚ ᛗᚼᛦ ᛗᚼᚢᚾᚼ ᚼᛚᚢᚾᚨᚼᛚᚢᚾᚨᚾᚼ. La transcripción fonética de la inscripción sería: *Hail mar mauna. Alu Nanna. Alu Nanna*. La primera frase se podría traducir como «Saludos, doncella de doncellas». La última parte lleva dos veces el término *alu*, palabra mágica por excelencia. Macleod y Mees interpretan entonces la frase repetida *Alu Nanna* como «dedicado a Nanna». La diosa Nanna, recordemos, es la esposa de Balder, dios amado de todos, cuya muerte desencadenará el Ragnarök. Hay una interpretación diferente según la cual la primera parte no debería leerse como *Hail mar mauna*, sino como *Halm y Mauna*, nombre de hombre y de mujer, respectivamente. Si fuera así, estaríamos entonces ante un talismán de amor, amor que se quiere poner bajo la bendición de los dioses.

La protección de dioses desconocidos se invoca también en otro bracteato, un medallón del siglo V o VI encontrado en Skodborg, Dinamarca, que lleva la siguiente inscripción en la circunferencia exterior del medallón de derecha a izquierda:

ᚨᚢᛃᚨᚨᛚᚨᚹᛁᚾᚨᚢᛃᚨᚨᛚᚨᚹᛁᚾᚨᚢᛃᚨᚨᛚᚨᚹᛁᚾᛃᚨᛚᚨᚹᛁᛞ

Esto se transcribe fonéticamente como: *auja Alawin auja Alawin auja Alawin-ja Alawid*, «Buena suerte Alawin, buena suerte Alawin, buena suerte Alawin y Alawid». La inscripción rodea la figura de un hombre que corre, en lugar de la típica representación del hombre que cabalga. Al lado de su brazo izquierdo hay una esvástica. Estamos ante un talismán cuyo objetivo claro es propiciar la buena fortuna. Alawin y Alawid son nombres masculinos que significan respectivamente «gran amigo» y «gran anchura», probablemente dos héroes semidivinos de los que no sabemos nada, ya que no hay textos que nos hablen de ellos.

Talismanes para traer todo tipo de bendiciones y buena suerte parecen ser también dos broches de factura lombarda encontrados cerca de Bezenye, un pueblo húngaro. En el interior de uno de ellos

podemos leer: ᚷᛟᛞᚨᚺᛁᛞ ᚢᚾᛃᚨ, que se traduce como «Godahild, alegría». En el interior del otro, la correspondiente inscripción: ᚨᚱᛊᛁ ᛒᛟᛞᚨ ᛊᛖᚷᚢᚾ, se traduce como «Arsiboda, bendición». En ambos casos está presente el nombre de sus propietarias, Godahild y Arsiboda respectivamente, y una manifestación de buenos deseos para ellas. Un broche de factura franca, con una inscripción similar, se encontró cerca de Bad Ems, en Alemania. En el interior del mismo leemos: ᛗᚨᛞᚨᛚᛁ ᚢᛒᚨᛞᚨ, «Madali, protección». Madali es un nombre masculino, y la inscripción pretende protegerle. Se trata, en todos estos ejemplos, de una fórmula muy sencilla, en la que se escribe, junto al nombre del propietario, alguna palabra que indique alegría, regocijo, protección; el deseo, en fin, muy humano, de una vida plena sin penas ni dificultades.

Con frecuencia a esta fórmula básica de buena suerte le acompaña una palabra que describe el objeto sobre el que ha sido inscrito el encantamiento. Por ejemplo, en una inscripción del siglo XI hecha sobre un asta de ciervo encontrada en Dublín, leemos: «cuerno de Hart, protección, Aussar». Un afilador de armas hallado cerca del pantano de Vimose, en la isla danesa de Fionia, del año 200, que tenía unos 30,5 cm de largo, lleva una inscripción que comienza con ᛏᚨᛚᛁᛃᛟ, que es una palabra que designa al objeto. Continúa después con la siguiente línea: ᛏᚨᛚᛁᛃᛟ ᚷᛁᛇᚨᛁᛟᛃ:ᚹᛁᛚᛁᛉᚺᛚᚨᛟ---, «lancero, podrías desear». Y, por último: ᛏᛦᛒᛁᛇᚺᛚᛖΛᚾᛟ:ᚨᚾ-:ᚱᛖᚷᚢ, «Ofrendas, protección. Yo aconsejo». En Strøm, Noruega, se encontró una de estas piedras con la siguiente inscripción del siglo VI o VII: ᚹᚨᛏᛖᚺᚨᛚᛁᚺᛁᚾᛟᚺᛟᚱᚾᚨ / ᚺᚨᚺᚨᛊᛉᚨᚦᛁᚺᚨᚦᚢᛚᛁᚷᛁ, que se traduce como «Moja esta piedra, cuerno. Daña, guadaña. La mentira, cae». Parece que era frecuente —incluso así está atestiguado en la Edad Media— inscribir encantamientos sobre las piedras de afilar, muy probablemente con el objeto de que las armas e instrumentos que se afilaran con ellas se impregnaran de su potencia mágica, las hicieran más eficaces y protegieran a su dueño.

En estos talismanes se invoca protección para evitar la mala fortuna, para defenderse de entidades peligrosas que pueden traer mala suerte y enfermedades, y hasta para resguardarse de los difuntos que no descansan en sus tumbas, como es el caso de una hebilla de bronce del año 700 encontrada en Strand, Noruega, sobre la que se grabó una inquietante inscripción: «Este broche es una protección contra los muertos». Se trata de un talismán contra «los que caminan de nuevo», los draug, los cadáveres que, como veíamos en un capítulo anterior, no descansan en sus túmulos. Este miedo visceral a los muertos que regresan perduró tras la cristianización. Buena prueba de

ello son dos cruces de plomo con inscripciones rúnicas de carácter cristiano que fueron colocadas en enterramientos de la Edad del Bronce, en Bru, Noruega, para evitar que los difuntos paganos emergieran de sus tumbas.

## RUNAS PARA LA FERTILIDAD Y LA ABUNDANCIA

Fortuna, abundancia, fertilidad… Los ritos y los amuletos para obtener riqueza y prosperidad son universales. Se encuentran en todo el planeta, en todo tiempo y lugar. Para las tribus germánicas la fertilidad de la tierra, del ganado, de las cosechas son atributos del dios Freyr y de la diosa Freya, y en cierta medida del dios Thor, dios de los granjeros. Ellos son los responsables de la riqueza y del crecimiento.A ellos suelen dedicarse los ritos y ceremonias mágicas y religiosas orientados a conseguir riqueza y prosperidad. Recordemos aquel rito pagano asociado a la fertilidad de las granjas que realizaban las mujeres de la casa usando un pene de caballo envuelto en puerros y lino. Y la magia rúnica, por supuesto, no es ajena a estos propósitos. No es de extrañar tampoco que sean las mujeres, como depositarias de la prosperidad de la casa, las que utilicen objetos asociados a la fertilidad.

Entre tales objetos parecen hallarse los raspadores de carne. En un raspador hecho de hueso que se encontró en la tumba de una mujer del siglo IV en Fløksand, Noruega, estaba tallada la siguiente inscripción: *Lina, Laukaz, F*. Lina y Laukaz son palabras que designan respectivamente al lino y al puerro, la planta de la fertilidad como bien sabemos. En una fuente literaria escandinava se asocia la runa ᛚ, laukaz, que como ya hemos visto significa «puerro», con la palabra *lino*. Así pues, el lino sería otro vegetal vinculado a la fecundidad. Por otra parte, y para que no quede duda, la runa F que cierra la inscripción designa la palabra *fehu*, «riqueza». En otro raspador de carne fabricado también en hueso —hallado en la tumba de una mujer del siglo V—, encontramos runas que parecen ser el nombre de la mujer, de la propietaria, seguido por una secuencia de diez runas laukaz, de nuevo la runa que designa el puerro. Las runas de la inscripción del raspador de Fløksand que componen las palabras *lino* y *puerro* son también diez. Para Mees y MacLeod esta coincidencia no es casual.

El puerro, ya lo hemos visto muchas veces a lo largo de estas páginas, estaba asociado a la fertilidad. Sus muchas propiedades terapéuticas lo convertían en un remedio natural empleado hasta la saciedad en medicina, pero también era utilizado y valorado por sus

supuestos efectos afrodisíacos y la capacidad que se le atribuía de potenciar la virilidad. Por ejemplo, se le compara en *El Herbario Anglosajón* con una planta que en la Edad Media era conocida con el sugerente nombre de *satyrion*, una especie de orquídea que mostraba en sus raíces dos tubérculos que a menudo eran comparados con los testículos. La planta entera, entonces, arrancada de raíz, semejaba un miembro viril completo a ojos de los sanadores y herboristas medievales. De hecho, entre otros nombres, se le daba el de piedras de perro, piedras de zorro, piedras locas… Por supuesto, la palabra *piedra* es un eufemismo para designar a los testículos. De ella dice *El Herbario Anglosajón*, muy gráficamente, que «su raíz está llena de pecado y maldad, muy parecida a la del puerro».

Otro dios vinculado a la fertilidad es Ing, el Ingwaz protogermano, divino ancestro de las tribus frisias y danesas que daba nombre a aquel grupo de pueblos que habitaban las costas del mar del Norte, los ingvaeones. Se le identificaba con el propio Freyr, al que los escandinavos llamaban Yngvi-Freyr, el mismo al que los pueblos del continente llamaban el Ingnar Freyr. El dios Ingwaz da nombre a la runa que representa el sonido *ng* al final de una palabra. Quizá una inscripción en un talismán encontrado en Wijnaldum, en los Países Bajos, escrito con runas frisonas, aluda a su nombre. Detrás del talismán pueden verse varios símbolos mágicos, entre los que se reconocen triángulos, cuadrados y cruces. La inscripción la compone la siguiente serie de runas: *ng z i ng u z ng z*, en las que algunos estudiosos encuentran abreviado el nombre del dios Ingwaz repetido tres veces. Se trataría, por tanto, de un objeto mágico para atraer la riqueza y la prosperidad a su dueño.

Si bien durante la época vikinga se erigieron muchas piedras con inscripciones rúnicas que eran ofrendas funerarias a la memoria de un familiar o de un amigo, algunas de las más antiguas, erigidas en medio de los campos entre los siglos III y VIII, parecen haber sido levantadas como talismanes dedicados a invocar la abundancia, la prosperidad y la fertilidad de la tierra donde fueron situadas. No es difícil ver en ellas símbolos fálicos que emergen de la tierra. De hecho, algunas de estas piedras están talladas de tal modo que acaban rematadas por semicírculos como para subrayar este parecido. Allí donde los pudorosos anticuarios victorianos quisieron ver la representación de hongos o setas, los investigadores actuales, alejados del puritanismo victoriano, ven hoy en día representaciones de falos erectos sobre la tierra. Con la llegada del cristianismo se prohibió expresamente que se ofrecieran sacrificios en las piedras rúnicas, lo cual es indicio de que efectivamente eran objetos sagrados y de culto.

En la provincia de Blekinge, al sur de Suecia, encontramos algunas piedras rúnicas interesantes. Una de ellas es la piedra de Björke, una roca de granito de nada menos que cuatro metros de altura, a la que acompañan otras dos sobre las que no hay inscripciones. El conjunto está rodeado por un círculo de piedras. Por la forma de las runas se sabe que fueron talladas entre los siglos VI y VII. Las runas están repartidas en dos caras de la piedra. Para las de un lado se ha propuesto la siguiente traducción: «Yo, maestro de runas, oculto runas poderosas aquí. Maldición eterna, muerte infame a quien esto rompa»; para las del otro: «Profecía de destrucción». La inscripción maldice a quien intente romper el monumento profetizándole una mala muerte. Y según quiere una leyenda local la maldición funciona, porque en una ocasión un campesino de la región quiso quitar las piedras de allí para poder cultivar en el lugar. Para ello apiló leña a su alrededor con la intención de calentarlas mediante el fuego y quebrarlas después arrojando agua fría. Sin embargo, al ir a encender la hoguera, y pese a que el tiempo era bueno, se levantó un viento que hizo saltar la llama al pelo del hombre y al final le envolvieron hasta que murió abrasado. Se ha propuesto que esta piedra formaba parte de un conjunto funerario —aunque no se han encontrado tumbas cerca— o de un sistema para delimitar tierras. Para otros se trata de un artilugio mágico cuyo objetivo era promover la fertilidad de la tierra, defendido mediante un maleficio dirigido a quien intentara destruirlo.

La inscripción de la piedra de Björke es muy parecida a la que se encuentra sobre otra piedra de la región, en Stentoften, rodeada por otras cinco piedras que forman los vértices de una estrella de cinco puntas en torno a ella. La piedra de Stentoften, que hoy se encuentra en el interior de la iglesia de San Nicolás de Sölvesborg, fue inscrita en el siglo VII con seis líneas de runas, que han sido traducidas del siguiente modo:

«(A los) nuevos campesinos / y sus huéspedes, *Haþuwulfar dio un próspero año,* Hariwulfar… *Yo, maestro de las runas, las oculto* aquí. *Nueve ciervos,* nueve sementales, *Haþuwulfar dio un próspero año,* Hariwulfar… *Yo, maestro de las runas, las oculto* aquí. *Runas de poder.* Maldición eterna, *muerte infame* a quien esto rompa».

Como vemos, la fórmula del maleficio se repite casi de forma literal. Las primeras líneas, sin embargo, nos dicen algo más y parecen hablarnos de runas de poder ocultas en la inscripción para atraer la prosperidad y buenas cosechas. En realidad, lo que se ha traducido por «próspero año» es la runa j, ᛃ, cuyo nombre significa «año, cosecha». De nuevo el número nueve, y también los sementales, corceles asociados al dios de la fertilidad. Hariwulfar es un nombre

propio, probablemente el del maestro que talló las runas. Las primeras líneas muestran runas prácticamente idénticas reconvertidas en un juego de palabras de difícil traducción, pero su asociación con la buena cosecha y la abundancia parecen claras.

Quien inscribió estas runas pertenecía al mismo clan que el maestro que labró runas en otras dos piedras de la región. Una de ellas es la llamada piedra rúnica de Istaby que luce una inscripción que en este caso sí es conmemorativa: «A la memoria de Hariwulfar. *Haþuwulfar, el hijo de Heruwulfar,* Haþuwulf(a)r, el hijo de Heruwulfar, *a la memoria de Hariwulfar* escribió estas runas». Obsérvese cómo se repiten los mismos nombres propios, Haþuwulfar (Hathulwulfar), Hariwulfar, etc., nombres de jefes del mismo clan. La otra piedra, conocida como piedra rúnica de Gummarp, se perdió en 1728, tras un incendio en Copenhague, adonde había sido trasladada. Gracias a los grabados de la época conocemos la inscripción que se talló sobre ella: ᚺᚼᚦᚢᚹᛟᛚᚼᚠᚼ / ᛋᚼᛏᛖ / ᛋᛏᚼᛒᚼᚦᚱᛁᚨ / ᚠᚠᚠ. Una de las dos traducciones propuestas es «Haþuwulfar colocó tres varas fff». La otra sugiere que lo que dice es «En memoria de Haþuwulfar se colocaron tres varas fff». En lo que todos están de acuerdo es en que la repetición triple de la runa ᚠ, que significa «ganado, abundancia, prosperidad», etc., la convierte en talismán para atraer la riqueza.

Según el folclore local, las piedras erigidas en medio del campo en algunos lugares del norte de Europa son el hogar de los habitantes invisibles de la tierra. Todo apunta a que antes de que se extendiera la costumbre de levantar piedras rúnicas como monumentos funerarios a la memoria de un ser querido, las piedras que se erigían sobre los campos tenían la función de representar a la divinidad de la tierra. La piedra era, desde el simbolismo mágico y religioso, un falo erecto en medio de una tierra cuya abundancia en cosechas y pastos para el ganado era la garantía de la prosperidad de sus dueños.

## RUNAS DE AMOR Y DESAMOR

Sin duda, otro de los objetivos favoritos de la magia es el amor, ya sea para conseguirlo o para conservarlo. Es una preocupación universal y ancestral. Basta solo mirar las páginas de revistas y periódicos actuales en los que se anuncian y venden todo tipo de amarres, pociones y rituales de pareja. Ya hemos visto en capítulos anteriores que la magia amorosa no era desconocida para los magos y brujos germanos. El propio Odín se jacta de conocer las runas que permiten acceder al corazón femenino. En las sagas tampoco faltan alusiones a hechizos de amor, utilizados tanto por hombres como por mujeres. A veces con

resultados inesperados… Si no, que se lo digan a cierto maestro rúnico que, en ciertos poemas dedicados al héroe Sigmund, talla unas runas con hechizos de amor que deberían ir a parar a la copa de la bella Ingrid, pero en su lugar es una cerda la que se las toma y acaba enamorada del tallador de runas. La magia amorosa tiene sus peligros…

Y, por supuesto, no faltan ejemplos de conjuros amorosos en la magia rúnica. En una fíbula de siglo VI hallada en la tumba de una mujer en un cementerio alamán próximo a Nordendorf, se encuentra la siguiente inscripción: ᛚᛟᚷᚨᚦᛟᚱᛖ ᚹᛟᛞᚨᚾ ᚹᛁᚷᛁᚦᛟᚾᚨᚱ ᚨᚹᚨᛚᛖᚢᛒᚹᛁᚾᛁᛇ, que ha sido interpretada como *Logaþore, / Wodan* wïgi-Þonar. *Awa Leubwinië.* Logaþore (Logathore) podría referirse a Lóðurr (Lodur), uno de los dioses que junto a Odín dan vida a los primeros seres humanos. Logaþore también puede traducirse como «tramposo» o «hechicero», por lo que hay quien lo interpreta como una alusión a Loki. Wodan y Þonar (Thonar) son Odín y Thor. Awa, en la cuarta línea, parece ser el diminutivo cariñoso de un nombre de mujer y Leubwinië es un apelativo masculino que significa «amante». El objeto de la inscripción entonces parece ser el de bendecir el amor de una pareja invocando la protección de una trinidad de dioses compuesta por Lóðurr (o Loki), Odín y Thor. Este último dios, además, recordemos que es el que bendice los matrimonios con su martillo, cuya forma además se parece a la que tiene esta fíbula, quién sabe si de forma intencionada. Hay otros ejemplos de magia destinada a conservar y celebrar el afecto que se profesan los amantes. En un perfumero encontrado en la tumba de una mujer, en Schretzheim (Alemania), leemos: ᚨᚱᛟᚷᛁᛋᛞ ᚨᛚᚨᚷᚢᚾᚦ:ᛚᛖᚢᛒᚨ:ᛞᛖᛞᚢᚾ, lo cual ha sido traducido como «Arogis lo construyó. Alagunth amor hicieron»; de nuevo estamos ante una invocación al amor entre una pareja cuyos nombres eran Arogis y Alagunth.

También los hombres usan talismanes en los que se ensalza el amor de la pareja. Un extremo de una correa, hecho de plata, de la segunda mitad del siglo VII, encontrada en la tumba de un hombre en Niederstotzingen, en el sur de Alemania, lleva una inscripción en la que se lee lo que podría ser el nombre de una mujer, Biga, la palabra *amor*, *leub*, y una palabra que podría ser *wer*, «hombre», «marido». Se trata por tanto de otro objeto que celebra el amor de una pareja.

Otro tipo de hechizos amorosos están destinados a dar nueva vida o despertar de nuevo el deseo de la pareja. Un ejemplo de este tipo de conjuro de amor lo encontramos en una fíbula de plata de la última mitad del siglo VI, encontrada cerca de Bülach, en el cantón suizo de Zúrich, y que por cierto es la única inscripción rúnica escrita en

futhark antiguo encontrada en Suiza. Fue hallada en un cementerio alamán, en la tumba de una mujer. La inscripción comienza con una palabra, *Frifridil*, ᚠᚱᛁᚠᚱᛁᛞᛁᛚ, con la segunda runa ᚠ mirando en dirección opuesta, en espejo. Se trata de un apelativo cariñoso que significa «amado» o «esposo». La siguiente línea dice ᛞᚢ, *du*, «tú». Otra línea comienza con ᚠᛏ, de nuevo con la ᚠ mirando en dirección opuesta; sigue con la palabra ᛗᛁᚲ, *mik*, «mí».Algunos autores sugieren como lectura una alusión al pene y a la vulva, y otros se decantan por interpretarlo como «deséame». Todo ello junto daría lugar a la expresión «Querido ¡deséame!». Por último, la inscripción acaba con dos runas ᛚ mirando en dirección opuesta. Esta runa, como sabemos, es la runa laukaz, cuyo significado es «puerro», la planta mágica asociada a la fertilidad y al sexo. Así pues, estamos ante un talismán amoroso en el que una mujer desea despertar el apetito sexual y la pasión amorosa de su amante por ella.

Algunos talismanes amorosos son muy breves y lacónicos. Muchos de los que se han encontrado en Alemania y que datan de la era merovingia (siglos VI y VII), por ejemplo, contienen breves expresiones con la palabra *leub*, «amor», y sus variantes *leubo*, *leuba* o *leubi*. La palabra *leub* es antiguo alemán y emparenta con el *liebe* del alemán actual o el término *love* inglés. Esta palabra, escrita con runas, ᛚᛖᚢᛒ, es la única que aparece en un broche encontrado en la tumba de una mujer cerca de Engers, Alemania. Este tipo de talismanes rúnicos invocando al amor en el sur de Alemania eran grabados sobre todo por mujeres, mientras que curiosamente los hombres de esta región preferían los caracteres latinos.

Otro ejemplo nos lo proporciona un broche encontrado cerca de Bad Krozingen, en el sur de Alemania. Se encontró en la tumba de una mujer que, por lo que se deduce de su ajuar funerario, gozaba de una buena posición social. La tumba está fechada en torno al año 600. La inscripción rúnica del broche reza: ᛒᛟᛒᚨ:ᛚᛖᚢᛒ ᚨᚷᛁᚱᛁᚲᛖ, y se ha traducido como «Boba, amor, Agirik». Boba y Agirik son nombres corrientes en la época merovingia. El broche expresa el deseo de que el amor prospere entre ellos. Parecida inscripción luce otro broche de la misma época encontrado cerca de la ciudad alemana de Weimar: ᚻᚨᚱᛁᛒᚱᛁᚷ ᚻᛁᛒᚨ:ᛚᛁᚢᛒᛁ:ᛚᛖᛟᛒ, transliterado como «Haribrig. Hiba liubi leob». Hiba es un diminutivo del nombre femenino Haribrig; *liubi* y *leob*, son formas de *leub*, «amor». El mismo diminutivo, Hiba, aparece a su vez en otro broche encontrado también en Weimar: ᛋᛁᚷ ᛒᚢᛒᛟ: ᚻᛁᛒᚨ: «Sig, Bubo. Hiba». Sig parece ser la abreviatura del nombre Sigibaþ (Sigibath), nombre de hombre que aparece también en la inscripción con el apelativo cariñoso de Bubo. Hiba, como acabamos

de ver, es un diminutivo de Haribrig, mujer que expresaría así su deseo de que Bubo la ame. Es muy lógico que la palabra *amor* aparezca en los talismanes destinados a conseguirlo. Un broche de las postrimerías del siglo VI encontrado en la tumba de otra mujer, también en Schretzheim, porta una inscripción con las siguientes runas: ᛋᛁᚦᚹᚨᚷᚨᛞᛁᚾ ᛚᛖᚢᛒᛟ, que se han traducido como «para el caminante, amor». La última palabra, *amor*, está transcrita en la forma *leubo*.

Magia para mantener encendida la llama del amor, y para reavivarla incitando el deseo sexual si decae. Pero a veces hay que encender primero esa llama. Las runas acuden en ayuda de aquellos y aquellas que buscan el amor de alguien, como muestra una inscripción sobre una pequeña tabla datada alrededor del año 1170, hallada en Bergen: «… Puedo decirte lo que vas a experimentar junto a mí, que no te amaré menos que a mí mismo…». El texto está escrito de forma rimada, a modo de encantamiento. Y su objetivo mágico es hacer que en la persona amada nazca el mismo sentimiento que experimenta la persona que grabó las runas.

Las mujeres también hacen uso de la magia amorosa para tratar de despertar el deseo y el amor en los hombres. Una inscripción rúnica curiosa es la que se encuentra en una fíbula o broche de plata del siglo VI hallado en Charnay, un pueblo de la Borgoña francesa. La inscripción está en burgundio, y de hecho es una de las pocas que se conservan en este idioma: ᚠᚢᚦᚨᚱᚲᚷᚹᚺᚾᛁᛃᛇᛈᛉᛊᛏᛒᛖᛗ / ᚢᚦᚠᚾᚦᚨᛁᛁᛞ / ᛞᚨᚾᛚᛁᚨᚾᛟ / ᛉᚱ / ᛇᛁᚨ. La primera línea es el futhark antiguo al completo, es decir, una enumeración de todas las letras del alfabeto rúnico. Como ya sabemos está presente en muchos talismanes con el fin de reforzar el poder mágico del objeto. Las siguientes dos líneas pueden traducirse como «Que Liano descubra a Ida». Se trata, pues, de un hechizo amoroso en el que se pide que Liano se fije en una mujer llamada Ida. La cuarta línea son dos runas que corresponden respectivamente a los sonidos KR, por lo que se especula que sea una especie de inicial de Cristo, ya que era algo habitual en talismanes de este periodo. La última corresponde a los sonidos ÏIA, que quizá hagan referencia a las vocales IAO. Y aquí está lo curioso de este talismán, porque la voz IAO es el nombre de uno de los arcontes entre los gnósticos, y una derivación hebrea del nombre de Dios padre. Esto nos da una idea de cómo algunos tópicos de la magia mediterránea alcanzaron a los pueblos germanos en contacto con romanos y griegos.

Cerca de la localidad alemana de Neudingen desenterraron una rueca que llevaba inscritas las siguientes runas: ᛚᛒᛁ:ᛁᛗᚢᛒᚨ:ᚺᚨᛗᚨᛚᛖ: ᛒᛚᛁᚦᚷᚢᚦ:ᚹᚱᚨᛁᛏᚱᚢᚾᚨ, que han sido traducidas como «Amor, Imuba, por

Hamal. Blithgunth escribió (estas) runas». El texto manifiesta el amor que una mujer llamada Imuba siente por un hombre de nombre Hamal. Blithgunth es el hombre que inscribió las runas, en nombre de Imuba, quien deseaba conquistar el corazón de Hamal. Hay que resaltar el hecho de que estas runas de amor fueran inscritas sobre una rueca, objeto vinculado muy de cerca a la brujería y las artes mágicas femeninas. Parece haber sido algo frecuente si atendemos a otra inscripción sobre madera de tejo, que probablemente fue una pieza de un telar, encontrada cerca de Westeremden, Holanda, y fechada entre los años 550 y 750, con una inscripción en la que aparecen dos nombres, Adugislu y Gisuhldu, probablemente el primero masculino y el segundo femenino, unidos por una palabra que significa «con» o «junto a».

No todos los hechizos de amor son tan amables como los que hemos visto hasta ahora. Algunos conjuros buscan despertar el deseo del otro a toda costa, de una forma desesperada y hasta agresiva. Es el caso de cierta vara rúnica encontrada en Bergen datada alrededor del año 1335. Obsérvese que estamos hablando del siglo XIV, cuando ya hacía tiempo que Noruega era cristiana, y, sin embargo, el contenido de la inscripción mantiene un fuerte componente pagano. El texto, incompleto, dice lo siguiente: «Corté las runas de curación; corté las runas de ayuda; una vez contra los elfos, dos veces contra los trolls, tres veces contra los ogros… Contra la dañina y fea valkyria, para que ella nunca vuelva a hacerlo, aunque lo hiciera alguna vez. ¡Mujer malvada! Lastimaré tu vida. Te envío, te miro, perversión lobuna y un insoportable deseo. Que descienda sobre ti la angustia y la ira de los justos. Nunca te sentarás, nunca dormirás… Ámame como te amas a ti misma. *Beirist rubus rabus y arantabus laus abus rosa gaua*». La última frase es un conjunto de palabras y expresiones mágicas escritas en latín.

Lo que empieza pareciendo un hechizo de sanación parece convertirse al final en un furioso conjuro de amor, un *kvenngaldrar*, «encantamiento de mujeres», o *kvennrúnar*, «runas para mujeres». Lo que se busca con este tipo de hechizos amorosos es que la mujer que es objeto del deseo de hechicero engendre un deseo por él tan violento que no la deje descansar ni dormir. Es muy similar a los hechizos de amor mediterráneos en los que el brujo entrega a los demonios al sujeto al que se quiere seducir, para que sufra, enloquezca y no encuentre consuelo hasta que se entregue. Recordemos asimismo aquella ocasión en la que el dios Freyr, loco de amor por la gigante Gerðr, envía a su emisario, Skírnir, poderoso brujo, que la amenaza con hechizarla grabando sobre ella la runa thurs y otras tres más que

harán caer sobre ella una lascivia y un deseo insoportables.

La expresión «te miro», utilizada en el conjuro, es muy interesante. Ha sido interpretada como una alusión al temible mal de ojo. Y es que el brujo puede dañar con la mirada. Es esta una creencia universal de la que me ocupé en una obra anterior, *El extraño poder de los aojadores*, en la que expongo cómo el concepto del «ojo malo» y la «mirada que mata» se halla presente en prácticamente todas las culturas del planeta. La misma expresión se encuentra en el *Galdrabók*, el libro de magia negra islandés por excelencia, en un conjuro de amor que reza: «Te miro y tú pones en mí todo el amor y el afecto de tu mente. En ninguna parte puedes sentarte, en ningún lugar encontrarás reposo a menos que me ames». Cuando el brujo que talló esta vara de Bergen escribe «Te envío, te miro, perversión lobuna y un insoportable deseo», está diciendo que con su mirada está arrojando, sobre la mujer a la que va destinado el hechizo, una fuerza perversa que despertará sobre ella un deseo atroz.

Muchos objetos con inscripciones rúnicas contienen nombres masculinos junto a nombres de mujer, pero los textos que los acompañan no nos permiten saber si se trata de talismanes amatorios, de simples expresiones de amor o de objetos que sus amantes han regalado a sus propietarios. Algunas incluso podrían considerarse cartas de amor. A veces, los textos inscritos son solo textos de carácter excesivamente mundano, incluso grosero. Tampoco faltan grabados rúnicos en los que algún donjuán se jacta de haber estado con alguna mujer en términos poco románticos. Igualmente hay dudas con ciertas inscripciones escandinavas medievales en las que aparecen las tres primeras letras del futhark, que por entonces sonaban fonéticamente igual que la palabra que se empleaba para designar el sexo femenino, *fud*, «vagina». En algunos casos, los requerimientos de amor se subrayan con líneas con el futhark más o menos completo, como si hubiera una relación estrecha entre el alfabeto rúnico y el sexo femenino debido a esa coincidencia fonética de sus primeros caracteres. Una inscripción rúnica de la noruega ciudad de Bergen, por ejemplo, contiene una fila con el futhark completo y las palabras *Ást mín, kyss mik*, «Mi amado, ¡bésame!».

En muchos casos, no queda claro si estamos ante simples expresiones groseras o si se les atribuía un poder mágico real asociado a la fertilidad y el deseo sexual, o quizá también para atraer la buena suerte. De hecho, como ya expuse en *El extraño poder de los aojadores*, el uso de gestos y expresiones obscenas es muy frecuente en la magia talismánica de muchas culturas. Por ejemplo, objetos mágicos y gestos como la figa o puñerín, que se emplean en nuestro país contra el mal

de ojo, representan en realidad un gesto obsceno que se usaba en todo el Mediterráneo. En el mismo contexto, las representaciones de falos eran empleadas por los romanos como defensa contra el mal en forma de colgantes que se utilizaban en las casas, o como talismanes personales que incluso llevaban los niños contra el temido mal de ojo.

El lado más oscuro y siniestro de este tipo de magia se manifiesta en los hechizos de amantes o pretendientes despechados que tratan de vengarse de aquellos que los rechazan. Este tipo de magia encaja, en realidad, en la categoría de hechizos para maldecir. Una tableta de tejer fabricada en hueso, encontrada en la ciudad sueca de Lund, lleva una inscripción que se traduce como «Ingimar de Sigvor obtendrá llanto de mí». Se trata al parecer de una maldición lanzada contra un hombre llamado Ingimar, inscrita sobre una pieza de tejer. Recordemos que los telares y las herramientas de tejer son considerados objetos mágicos, asociados al poder femenino. A la inscripción le sigue una línea final en la que se lee «aallatti», juego de palabras mágico similar al abracadabra hebreo.

Una forma de venganza mágica utilizada sobre todo por mujeres despechadas consiste en dejar impotente a un hombre, imposibilitándole tener relaciones sexuales. En la Edad Media, el hechizo llamado «ligadura de la agujeta» era muy temido por los varones. Este tipo de hechizos están atestiguados en la literatura nórdica. Por ejemplo, en la *Saga de Njáls*, la reina Gunnhild de Noruega se venga de su amante Hrut lanzándole un hechizo que le impide consumar el acto sexual con su esposa.También los hombres, llevados por los celos, hacen uso de la magia contra sus competidores, como parece deducirse de una inscripción tallada sobre un batidor de madera en Bergen, Noruega: «Que el mal alcance al hombre que tome a semejante mujer». Un hechizo similar encontrado en Trondheim, Noruega, inscrito sobre una pieza de hueso proclama: «Amé a la doncella; no quiero molestar a la espantosa esposa de Erlend; como viuda será adecuada para mí». El hombre que grabó estas runas deseaba a una mujer casada con un tal Erlend, al cual desea la muerte para poder llegar hasta ella.

Otro ejemplo de uso de la magia para impedir que la amada o el amado se acerquen a un rival lo encontramos en un objeto hallado en Birka, Suecia. Se trata de un objeto de plata redondeado, del siglo IX, con tres orificios, que quizá formó parte de una vaina de espada, un cinturón, o alguna prenda similar. La inscripción está hecha por detrás, de forma que ni siquiera su portador podía verla una vez engarzada en la prenda. Una de las traducciones que los runólogos han propuesto es la siguiente: «Alejo al joven de su objetivo. Esto es lo

que pronuncio con magia, sobre el joven, ya que lo ha logrado en parte». Este encantamiento probablemente fue formulado por una mujer enamorada de un hombre joven que al parecer había tenido acercamientos indebidos con una rival de la mujer que elaboró el talismán. La mujer le regaló esta prenda que, sin saberlo él, escondía un hechizo mágico para impedir que sus devaneos fueran a más.

## RUNAS DE SANACIÓN

Protección, dinero, amor… ¿Cuál es otra de las preocupaciones básicas de los hombres y mujeres de todo el planeta? Sin duda, la salud. Y por supuesto se tallan runas tanto para preservarla como para terminar con todo tipo de dolencias. En esta categoría de runas para la salud podemos incluir las *bjargrúnar*, o «runas de nacimiento», que la valkiria enseña a Sigurðr; runas para que las mujeres puedan dar a luz sin peligro. Las *limrúnar*, o «runas rama», por otra parte, a las que también alude la valkiria en su canto, las usarían los sanadores, tallándolas en madera, para atraer sobre ellas la enfermedad y expulsarla del enfermo. El uso de runas para sanar también está documentado en otras piezas literarias. En la *Saga de Egil Skallagrimsson*, Egil pregunta por una joven que parece enferma. Su padre le dice que se llama Helga y que lleva mucho tiempo así, padeciendo una grave enfermedad que le impide dormir y le provoca delirios. Egil le pregunta si se ha hecho algo por curarla y el hombre le responde que el hijo de un campesino vecino grabó runas para ella, pero que después de aquello empeoró. Egil habló con la muchacha, después mandó que levantaran su cama y pusieran sábanas limpias. Al registrar la cama encontró un hueso de ballena en el que había inscritas unas runas. Las leyó, luego las raspó y arrojó el hueso al fuego. Eso dio pie a Egil a recitar un poema en el que hace hincapié en que las runas no son cosa de broma y no deberían ser empleadas por quien no sabe cómo usarlas: «No ha de esculpir runas, sino *aquel que sepa leerlas,* son muchos los que yerran *al usar los misterios;* he visto en una rama *diez runas de magia,* causaron a la dueña / largo dolor y duro» (Sturluson, 1983: 356).

Después Egil grabó runas y las puso bajo la almohada de Helga. La recuperación fue casi inmediata; «a ella le pareció como si despertara de un sueño, y dijo que estaba curada, aunque un poco débil por la falta de alimento, y su padre y su madre se alegraron muchísimo» (Sturluson, 1983: 356). Egil volvió a la granja tiempo después y preguntó por la chica: «Helga, la hija del campesino, estaba ya en pie y curada de sus males; le dio las gracias; se fortalecieron y

descansaron. El hombre que había grabado las runas para Helga vivía cerca; resultó que había pedido su mano, pero Thorfinn no quería casarla; el hijo del campesino intentó seducirla, pero ella no accedió; entonces decidió grabar runas de amor, pero no sabía, y las que grabó fueron las que causaron la enfermedad» (Sturluson, 1983: 366).

Tenemos también evidencias arqueológicas, no solo literarias, del uso de runas sanadoras. Uno de los pocos talismanes rúnicos de sanación que se conservan es el bastón de Bergen, Noruega. Se trata de un trozo de madera con una inscripción que decía en un lado: «Que estés sano y de buen humor», y en el otro: «Que Thor te acepte y Odín te tenga». Sin embargo, también se ha sugerido que, en lugar de un conjuro de salud, la inscripción sea una especie de bendición funeraria en la que se invoca a los dioses para que se lleven el alma del difunto. Los que suscriben esta teoría se basan sobre todo en la última frase, «Odín te tenga», ya que antes de un enfrentamiento era habitual lanzar un grito de guerra al enemigo, un grito en el que se entregaba a este a Odín, como si fuera una ofrenda, una víctima sacrificial. Según un relato islandés, el rey sueco Erik el Victorioso hizo un sacrificio a Odín prometiéndole su propia vida en diez años si le concedía la victoria en la batalla de Fyrisvellir, que tuvo lugar en el año 960. Antes de empezar la contienda, el rey arrojó su lanza sobre sus enemigos al grito de «¡Sois propiedad de Odín!». ¿Talismán funerario o conjuro para preservar la salud? Es difícil saberlo.

Un talismán más siniestro es el que se encontró en Ribe, un antiguo asentamiento vikingo danés. Se trata de un fragmento de calavera humana inscrito con runas que muestra un agujero para poder llevarlo colgado encima. Las runas fueron inscritas después de que el propietario del cráneo muriera, de modo que al menos sabemos que no fue ejecutado como parte de una ceremonia mágica. Es un fragmento de 6 × 8,5 cm de la parte superior de un cráneo. Las runas se grabaron en él alrededor del año 725 con una mezcla de runas del futhark antiguo y del nuevo:

ᚢᛚᚠᚢᛦᚼᚢᚴᚢᚦᛁᚾᚼᚢᚴᚺᚢᛏᛁᚢᛦᛦᚺᛁᚼᛚᛒᛒᚢᚱᛁᛁᛋᚢᛁᚦᛦ
ᚦᚺᛁᛗᚺᚢᛁᚺᚱᚴᛁᚼᚢᚴᚴᚢᛁᚱᚴᚢᚾᛁᚾ ᛒᚢᚢᚱ

Ha sido traducido así: «Ulfur y Odin y High-Tyr ayuden a mi hijo contra el dolor y los golpes del enano Bur». Encontramos aquí una tríada de dioses, algo muy habitual, formada por Odín, Tyr y otra divinidad a la que se le da el nombre de Ulf (lobo), y que podría ser Odín mismo. Recordemos, además de la asociación de Odín con el lobo, la que tiene Tyr con el lobo Fenrir, la bestia que le amputó el brazo y con la que se enfrentará al final de los tiempos. Bur, por otra

parte, puede ser interpretado como el nombre del hombre que grabó las runas, o quizá se trate de Bor, hijo de Buri, el primero de los gigantes. En cualquier caso, el talismán fue creado por un hombre para proteger a su hijo de enfermedades que se atribuyen a los enanos. Uno se pregunta si el portador de este siniestro talismán no sufriría fuertes dolores de cabeza que atribuía a la acción de estas criaturas tan aficionadas, como herreros que son, a dar martillazos sobre un yunque.



Cráneo de Ribe. Dibujo del autor.

En otros talismanes, «lobo» es un calificativo con una connotación negativa con el que se aludía al ser que ha traído la enfermedad, y es el enemigo al que hay que expulsar del cuerpo enfermo. Muchas enfermedades eran atribuidas a la acción de entidades peligrosas. Un talismán de cobre consistente en una placa rectangular con una inscripción rúnica encontrado en Sigtuna, Suecia, dice así: «¡Ogro de la herida febril, señor de los ogros! ¡Huye ahora! Te han descubierto. ¡Ten, tres dolores para ti, lobo! ¡Ten, nueve desdichas para ti, lobo! Hielo. Hielo. Hielo. Que este hielo te deje satisfecho, lobo. ¡Haz buen uso de los encantamientos de curación!». La palabra que ha sido traducida aquí como ogro es *þurs* (thurs), que como ya sabemos designa a un gigante. Por otra parte, las cuatro apariciones en el texto de la palabra *hielo* están representadas por la runa is, ᛁ, cuyo nombre es precisamente ese. La palabra que hemos traducido aquí como desdichas en el original es *naudiz*, el nombre de la runa que representa el sonido n, ᚾ, y cuyo significado suele traducirse como necesidad.

Recordemos esto, recordemos que el maestro de runas invoca, envía, nueve runas naudiz, necesidad, como una forma de ataque, porque es una fórmula muy común en ciertos hechizos y va a aparecer más veces en nuestro estudio. El talismán, que está fechado en la segunda mitad del siglo XI, tiene un agujero que sin duda servía para ser llevado como colgante.

El lobo tiene una naturaleza ambivalente. Hay lobos que ayudan a los dioses —como los que acompañan a Odín— y otros, como el lobo Fenrir, representan a las fuerzas más oscuras y caóticas de la naturaleza. En el folclore tardío escandinavo se convirtió en símbolo del mal, y es un apelativo que se da a los proscritos. La palabra sueca *tuss* o *tusse*, derivada de *þurs* (thurs), significa tanto «ogro» como «lobo», y en ciertas regiones de Noruega designa a una enfermedad asociada con las pesadillas. No es de extrañar por tanto que al lobo se le vincule con la enfermedad en muchos talismanes, ni que se le exija que abandone al enfermo, como en un talismán noruego en el que se le insta del siguiente modo: «Señor lobo, señor lobo, señor lobo. Si estás aquí debes partir hacia el norte, hacia Klubenmo, y enderezar todos los árboles torcidos, y doblar todos los que están rectos». Obligarle a enderezar todos los árboles torcidos y a torcer los que están derechos es una forma de ocuparle en una tarea prácticamente imposible que le haga distraerse de sus propósitos malvados, un recurso muy utilizado en cierto tipo de conjuros mágicos.

Se han encontrado también fórmulas de sanación inscritas sobre anillos. Hasta la fecha se han hallado en suelo inglés hasta siete anillos del periodo anglosajón con inscripciones rúnicas. Y al menos tres de ellos pueden identificarse como talismanes de sanación, concretamente contra las hemorragias y pérdidas de sangre. Uno de ellos, el llamado anillo Bramham Moor, fue encontrado en un lugar llamado Bramham cum Oglethorpe. Data del siglo IX y está hecho de electrum, una aleación de oro y plata. Otro de ellos, el anillo de Kingmoor, fabricado en oro en el siglo IX o X, fue hallado cerca de la ciudad de Carlisle, no lejos de la cual se encontró el tercero, el anillo del castillo Linstock, del siglo IX, tallado en ágata. Los tres lucen la siguiente inscripción: *ærkriufltkriuriþonglæstæpontol*. Aunque se trata de un auténtico galimatías el comienzo de la inscripción, la secuencia ærkriu es idéntica a la que aparece en un conjuro para retener la sangre que se encuentra en el *Bald's Leechbook*, o *Medicinale Anglicum*, texto médico antiguo que ya mencionamos en un capítulo anterior que recoge algunos hechizos de sanación anglosajones. Sobre este en concreto está allí escrito lo siguiente: «Para detener la sangre, meterse en la oreja con una espiga entera de cebada, de tal manera que [el

paciente] no lo sepa. Algunos escriben esto: para el caballo o los hombres, un destructor de sangre». En el texto se mencionan ingredientes para detener hemorragias, como el aliso y las cuajadas.

Unas extravagantes runas de sanación del siglo XI parecen haber sido grabadas también en los cuatro lados de una vara de madera de unos 15 cm hallada en Schleswig, al norte de Alemania, y que han sido traducidas como «He tallado runas en este palo de dominio. Así habló el poderoso joven: Æsir de los días de antaño. Hullar y Bullar; podrán decir de ti que tu culo es como tu estómago». Algunos runólogos creen que se trata de una forma grosera de maldición. Pero llama la atención la invocación a los dioses, por un lado, y, por otro, el que se usen los nombres Hullar y Bullar, emparentados con voces que significan «conmoción, tumulto», que bien podrían referirse a una dolencia estomacal o gástrica que provocara diarrea, vómitos, indigestión o meteorismo. Nos queda la duda de si se trata de un remedio contra alguna afección estomacal o de una maldición dirigida contra alguien para que los dioses le castiguen con ese tipo de trastornos. De hecho, en el libro de magia negra islandés por excelencia, el *Galdrabók*, hay un desagradable hechizo llamado, y perdón por la expresión pero así se llaman, «runas pedo», *fretrúnir*, que utiliza una inscripción que debe realizarse con sangre y en la que se invocan «ocho runas as, nueve runas necesidad y trece runas ogro». El propósito de este conjuro rúnico recogido en este viejo grimorio es el de enviar a un enemigo excesos alimentarios de todo tipo, vientos y flatulencias horribles que no le dejen descansar ni de día ni de noche. La runa As es la runa ansuz, ᚨ, cuyo nombre significa «dios»; la runa necesidad, como ya indicamos, es naudiz, ᚾ; y la runa ogro no es otra que la runa thurisaz, ᚦ, cuyo nombre se traduce normalmente como «gigante, ogro». Recordemos… nueve runas naudiz, necesidad…

## RUNAS PARA MALDECIR

Acabamos de ver talismanes y hechizos de sanación en los que se maldice a la enfermedad y a quien la trae; antes de estos, hemos hablado de hechizos amorosos en los que se emplean fórmulas que se aproximan a la maldición, fórmulas en las que se desea dañar a la persona a la que va dirigida el hechizo para que se vea obligada a ceder a los deseos del hechicero. Y en ambos casos hemos visto fórmulas comunes que probablemente eran empleadas también en hechizos de odio y destrucción, fórmulas para maldecir. Recordemos los casos que acabamos de examinar en los que se hacía referencia a las «nueve runas naudiz», la runa que significa «necesidad».Aparecía

en un conjuro de sanación en el amuleto de Sigtuna, donde el mago las enviaba contra el gigante, el lobo que había traído la enfermedad. Las encontrábamos también en el *Galdrabók*, en el hechizo conocido como «runas pedo», en el que el hechicero envía a su enemigo «ocho runas as, nueve runas naudiz y trece runas thurisaz» para que los trastornos digestivos no le den descanso ni de noche ni de día. No son los únicos casos.

En otro talismán de finales del siglo XII, una lámina de cobre encontrada también en Sigtuna, leemos: «Ik ak uk. ¡Levántate y vete bajo las benévolas estrellas! ¡Confúndelo, niebla! ¡Destruye esto, Sol! Yo digo tres ogros, nueve necesidades. (Como) supervisor del santuario, yo conjuro». La palabra *ogro* es, de nuevo, la palabra *thurs*, que define la runa th, ᚦ; mientras que *necesidad* es, como ya sabemos, naudiz, la runa n, ᚾ. Es decir, que el maestro rúnico talla tres runas thurs y tres runas naudiz contra alguien. Ocho runas as y nueve runas naudiz se invocan también en un hechizo islandés para obligar a una mujer a que ceda ante los deseos amorosos del hechicero: *risti eg þér ása átta, nauðir níu*, «Grabo para ti ocho as y nueve naudiz». El objetivo es que la mujer no descanse ni tenga paz hasta que se entregue al mago.

Las runas as (o), naudiz (n) y thurisaz (þ) aparecen combinadas en muchos objetos rúnicos; por ejemplo, en una vara tallada en el siglo XII encontrada en Lödöse, Suecia, leemos: *þnoþnoþnonnnooo*. En una vara de Bergen aparecen también nueve runas thurisaz y nueve naudiz. En otro leemos *nnþnnþ*, dos series de dos runas naudiz seguidas de una thurisaz. Otra inscripción procedente de Bergen, amén de algunos símbolos mágicos, repite ocho veces la secuencia *nþr*, naudiz, thurisaz y la runa raiđō, ᚱ, que significa cabalgar, viaje. La secuencia *nþr* se leería como «necesidad, ogro, viaje», expresando quizá el deseo del maestro rúnico de hacer volar o llegar a su destino las runas ogro y necesidad que él envía contra sus enemigos. Una vara perforada encontrada en Roskilde inscrita en sus cuatro lados repite hasta casi un centenar de veces una secuencia compuesta por las runas ûruz y thurisaz: *uþ*. Ûruz significa «toro». La combinación «toro, ogro», parece referirse también a males que el mago envía a sus enemigos.

¿Son objetos empleados en rituales de execración o hechizos amorosos en los que se quiere forzar la voluntad de alguien enviándole todo tipo de males? En estos ejemplos solo aparecen las secuencias de letras, sin nada más que nos indique el objeto de las mismas, pero no faltan objetos en los que vienen acompañadas por textos que confirman su efecto nocivo. Un ejemplo de ello lo encontramos en una lámina de cobre perforada, de primeros del siglo

VIII, hallada en una tumba en la isla sueca de Gotland. Leemos en ella dos palabras, *þunur þurs* (thunurs thurs). La primera de ellas podría ser una variante de la palabra *Donar*, Thor; pero como también significa trueno quizá habría que traducir las dos palabras juntas como «gigante del trueno». A continuación, viene la siguiente inscripción: *iii hatr nem*. Las runas i significan «hielo», y las dos últimas palabras pueden traducirse como «odio». Se trata de un hechizo para maldecir y no puede ser más gráfico.

En algunos casos hasta sabemos el motivo que impulsó al hechicero a lanzar un hechizo de odio. Una inscripción de finales del siglo XII, encontrada en una iglesia de Vinje, Noruega, expresa una maldición dirigida contra alguien que ha traicionado al que talló las runas, un hombre llamado Hallvard. El texto utiliza algunos keningar o metáforas cuyo significado indicamos entre paréntesis: «… Hallvard el groenlandés esculpió estas runas. Que no tenga fortuna alguna el bruto que traiciona: que solo pueda esperar tristeza sobre el césped de la peluquería (su cabeza). Pagará por este juramento roto. No todos los que son soplados por la brisa (los barcos) de los halcones de Balder (guerreros) son derribados por los actos traicioneros de las mujeres troll, y ellos guardan recuerdo de la batalla». El texto parece indicar que alguien traicionó durante una batalla naval a un grupo de guerreros, pero sobrevivieron algunos que no olvidaron la afrenta, entre los que probablemente se encontraba Hallvard, el hombre que talló las runas. Es una amenaza dirigida al traidor, al que se le llama de manera despectiva mujer troll, acusándole así de afeminado.

Se emplean también maldiciones para castigar a los ladrones, para que no tengan descanso hasta que devuelvan los bienes robados. Son muchos los ejemplos que tenemos de este tipo de maldiciones. Uno de ellos procede de Suecia, de la llamada caja de Sigtuna —un recipiente de cobre, de forma esférica, de principios del siglo XI—, utilizada por algún comerciante para guardar un par de balanzas para pesar oro y plata. Alrededor de la caja puede leerse una inscripción que dice «Diarfr obtuvo de un hombre de Samland / Semgallen estas balanzas en (?) …- tierra. Y Vermundr tiñó estas runas. El ave destrozó al ladrón pálido: Uno vio cómo engordaba el cuco de los cadáveres». La primera parte explica cómo el dueño de la caja y las balanzas, un tal Diarfr, las obtuvo de alguien de Samland, la tierra de los sami, Laponia, o de Semigalia, un territorio que se encuentra en lo que hoy es Letonia. Un tal Vermundr fue el maestro que grabó las runas. La última frase es una maldición contra los ladrones. El cuco de los cadáveres es un kenning, una especie de metáfora que designa al cuervo. El texto viene a decir que el dueño vivirá para ver cómo los

cuervos se ceban con el cadáver del ladrón que se atreva a robarle.

Muchos talismanes anglosajones vaticinan horribles castigos contra los ladrones. En algunos de ellos, de factura cristiana, se advierte a los amigos de lo ajeno que «los judíos colgaron a Cristo; fueron severamente castigados por ello. Lo trataron de la manera más malvada; pagaron por ello con creces». Y en un hechizo anglosajón dirigido contra el ladrón de ganado se le desea «Que perezca completamente, como el fuego consume madera, que sea tan frágil como un cardo aquel que intente ahuyentar este ganado o llevarse estos bienes». Incluso el de factura cristiana parece recrear una fórmula mucho más antigua y pagana.

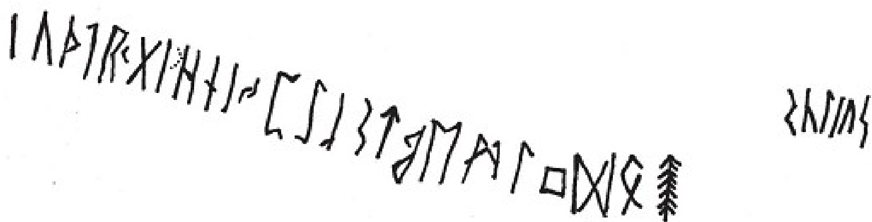
Nos encontramos también con lo que podríamos llamar maldiciones preventivas, advertencias para quienes osen profanar los túmulos o las piedras conmemorativas erigidas en los campos. Salvando las distancias, recuerdan a las maldiciones escritas en las tumbas egipcias contra los profanadores (y de las que hablo en mis anteriores obras *Objetos Malditos* y *Magia Egipcia*). Ya hemos visto un par de ellas; una sobre la piedra de Björke, en Suecia, donde un maestro de runas amenazaba con una «profecía de destrucción» y una «maldición eterna, muerte infame» a quien se atreviera a romper el monumento. Muy cerca de allí, como ya vimos también, en la piedra de Stentoften, alguien inscribió una maldición dirigida en los mismos términos contra quien osara atentar contra la piedra.

Pero hay más. Como la que hallamos en la piedra de Eggja, en Noruega, una gran piedra plana de 162 cm de largo y 10 cm de grosor, que estaba sobre una tumba. Sobre ella, a finales del siglo VII, además de la imagen de un caballo, un maestro de runas grabó la inscripción rúnica en futhark antiguo más larga conocida hasta la fecha. Se trata de una piedra sepulcral cuyas inscripciones deben interpretarse en un contexto funerario. Lo curioso es que la inscripción está en la cara inferior de la piedra, de modo que no fue hecha para que la leyeran los vivos. El maestro rúnico se tomó muchas molestias para inscribir algo que nadie iba a leer salvo que se atreviera a levantar la estela y darle la vuelta. El primer párrafo dice que la piedra fue preparada según la tradición, que no debía ser tocada por la luz solar ni ser cortada usando un sax (una espada o cuchillo largo), que no debía moverse de su lugar ni permanecer descubierta durante la luna menguante. La prohibición de que la luz solar incida sobre un objeto mágico es muy común. Del mismo modo que el sol convierte a los gigantes y a los enanos en piedra, parece que tiene el poder de anular determinado tipo de magia. El hecho de que tampoco debe permanecer descubierta durante la luna menguante obedece

seguramente a que esta fase lunar hace que las cosas, incluido el poder mágico, mermen como lo hace la luna.

El resto del texto ha sido objeto de diferentes interpretaciones, pero parece decir que las runas deben pintarse con la sangre, el «mar del cuerpo», de algún sacrificio. Dice también que un dios psicopompo, un «dios de las armas», acude a la tierra para llevarse al difunto, como pez y como pájaro. Ese dios probablemente no es otro que Odín, el dios mago y guerrero, capaz de cambiar de forma, que acompaña a los muertos y facilita al difunto el tránsito al más allá. El texto contiene además una advertencia contra los hechiceros, los nigromantes y «los locos que invocan desnudos a los cadáveres», para que no profanen la tumba. La última línea, *alu misyrki*, ha sido interpretada como «protección contra el malhechor». El texto sigue las reglas métricas del galdralag, la «métrica de los hechizos», la forma poética en la que se componen los conjuros, los galdr. Rezuma magia, y del tipo más severo, por los cuatro costados.

Hay otra piedra, la llamada piedra de Kylver, en Suecia, que tiene una inscripción que no podía ser leída sin ser levantada. Se trata de otra lápida, del año 400, utilizada también para sellar una tumba. La inscripción de esta piedra consiste en la secuencia completa de las runas del futhark, seguida de una runa tyr múltiple. A la derecha, y por encima de esta inscripción, se puede leer una palabra, que podría haber sido grabada después, cuyo significado se desconoce pero que parece estar relacionado con la magia, ᛊᚢᛖᚢᛊ, *sueus*. Es un palíndromo, una palabra que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda. Para la mayoría de los runólogos se trata de una fórmula contra los ladrones de tumbas, aunque hay quien ha sugerido que el objetivo de la misma es pacificar al muerto, quizá obligándole a leer una y otra vez la secuencia sueus en un sentido y en el otro, una forma de mantenerle ocupado para que no se levante y camine.



La piedra de Kylver (Suecia) lleva inscrita la secuencia documentada por primera vez del futhark antiguo. Al final de la secuencia se puede ver una runa tyr múltiple. Arriba a la derecha la palabra *sueus*. Ilustración de Javier Arries.

Una maldición contra los profanadores, datada en el siglo IX, se puede ver también en la piedra de Glavendrup, que se halla en la isla danesa de Funen. En ella se encuentra la inscripción rúnica más larga de Dinamarca. Es el extremo de un *barco de piedra*, un monumento funerario que imita, con piedras, la cubierta de un navío. En su interior se descubrieron nueve tumbas vacías. La piedra lleva la siguiente inscripción: «Ragnhild colocó esta piedra en memoria de Alli el Pálido, sacerdote de la Bandeja, digno de honor de la tropa sagrada (?). Los hijos de Alli hicieron este monumento en memoria de su padre y su esposa en memoria de su esposo. Y Soti esculpió estas runas en memoria de su señor. Que Thor bendiga estas runas. Cualquiera que dañe esta piedra o la arrastre para levantarla en memoria de otro, se convierta en un brujo». Como dice el texto, una mujer llamada Ragnhild, junto a sus hijos, levantó la piedra en honor a su esposo, un *goda*, un sacerdote llamado Alli. Un maestro de runas, llamado Soti, se encargó de inscribir el texto, el cual, tras pedir la bendición de Thor, maldice a todo aquel que dañe la piedra o la mueva de su sitio para reutilizarla como piedra conmemorativa para otro. Si lo hace así se convertirá en un rætta, un hechicero de la peor especie, marginado por todos.

El nombre de la mujer, Ragnhild, aparece también en otra piedra hallada en Tryggevælde, Dinamarca, que también forma parte de un barco de piedra. Parece tratarse de la misma persona, la misma mujer que habría erigido esta piedra en honor de Gunnulfr, su primer marido. La inscripción, probablemente hecha por el mismo maestro de runas, también acaba con una maldición para los que se atrevan a dañar o robar el monumento: «Ragnhild, la hermana de Ulf, colocó esta piedra e hizo este montículo en memoria, y en este barco, de Gunulf, su marido, un hombre clamoroso, hijo de Nærfi. Pocos ahora nacerán mejor que él. Cualquiera que dañe esta piedra o la arrastre lejos de aquí se convierta en un brujo».

La misma maldición, en términos prácticamente idénticos, se repite en otros monumentos funerarios, como la piedra de Glemminge, en el sur de Suecia, o en una de las piedras de Skern, fechada en el año 1000, al norte de la península danesa de Jutlandia, sobre la que se inscribió lo siguiente: «Sasgerðr (Sasgerd), la hija de Finnulfr, levantó la piedra, en memoria del hijo de Óðinkárr Ásbjǫrn (Odinkar Asbiorn), el valioso y leal a su señor. ¡Un brujo sea el hombre que rompe este monumento!». En esta ocasión no se emplea la palabra *rœtta* para designar hechicero, sino *siþi* (sithi), es decir, practicante de seid, un tipo de magia considerada ergi, afeminada, mal vista para los varones. Esta inscripción merece que nos detengamos en ella por otra razón. El

monumento fue levantado en honor de un hombre llamado Óðinkárr Ásbjǫrn (Odinkar Asbiorn). Óðinkárr está compuesto de dos palabras. La primera, *Óðin*, hace referencia a Odín; la segunda, *kárr*, significa «cabello rizado». Se ha sugerido que esto hace alusión a que posiblemente los iniciados en el culto odínico dejaran crecer su cabello. Tanto Óðinkárr como Kárr son nombres que aparecen en otras piedras rúnicas, lo cual le da más fuerza a la hipótesis de que designe a los seguidores de un culto odínico.

Aún más explícita es la maldición contenida en una de las piedras de Sønder Vinge, también en el norte de Jutlandia: «Pervertido y hechicero el hombre que destruya este monumento conmemorativo». O la contenida en la piedra de Saleby, en Suecia, una de las pocas erigidas en memoria de una mujer, un tanto deteriorada, pero cuyo significado queda claro: «Freysteinn hizo estos monumentos en memoria de Þóra (Thora), su esposa. Ella era… hija, la mejor de su generación. Que el que corta en pedazos… rompa… se vuelva un hechicero y una mujer maléfica…». La palabra empleada aquí para hechicero es *rata*, idéntica al rætta de los ejemplos anteriores. El calificativo, como vemos, describe a alguien que ha caído en la peor de las depravaciones según el código moral de la época, alguien malicioso que, según las concepciones de la sociedad nórdica de aquel tiempo, en lugar de comportarse de forma franca se muestra astuto, retorcido e inclinado a usar las artes mágicas más perversas en vez de afrontar los problemas de manera abierta y honorable. Hay que decir que el runólogo y lingüista Elmer H. Antonsen considera que este tipo de inscripciones en las piedras conmemorativas deben interpretarse más como una sentencia judicial que como una amenaza mágica. Antonsen afirma que se trataría de advertencias dirigidas a quien las dañe de que si lo hace se convertirá en un proscrito. Sin embargo, estas advertencias se parecen tanto a las típicas fórmulas de maldición que resulta difícil no interpretarlas como tales.

En mi libro *Objetos Malditos*, ya hablé de las defixio, maldiciones escritas en tablillas de plomo utilizadas por griegos y romanos, que se enterraban en las tumbas de los suicidas, o de aquellos que habían muerto de forma violenta, para que su fantasma atormentara a la persona contra la que iba dirigida la maldición. Esta forma de nigromancia podría haber sido empleada en un hechizo que se encuentra inscrito sobre una pequeña placa de bronce del siglo XI encontrada en una tumba de Ulvsunda, Suecia: «No te animes demasiado ahí fuera, ¡vengador! Que el malhechor se entristezca». Podría interpretarse esta inscripción como un mandato para que el cadáver de la tumba donde se enterró el hechizo salga de ella para

castigar a la persona que es objeto del encantamiento, una mezcla terrible de hechizo de maldición y necromancia.

## RUNAS DE CERVEZA

La runa naudiz —que, como hemos visto, era una de las favoritas en los hechizos para maldecir— es mencionada también en una de las estrofas del «Sigrdrífumál», el canto en el que la valkiria Sigrdrífa le enseña a Sigmund la ciencia de las runas. La valkiria insta al héroe a que se pinte esta runa en las uñas cuando quiera descubrir si su bebida está envenenada: «Aprende runas de cerveza, que con mentiras la esposa *de otro no traicione tu confianza;* escribirás en el cuerno y en el dorso de tu mano, *y Necesidad marcarás en tus uñas.* Bendecirás el boceto, escapa al peligro *y echa un puerro dentro [del cuerno de la bebida];* por lo que yo sé nunca verás / que tu hidromiel con mal se mezcle».

Las runas de cerveza, las *ølrúnar*, se inscribían sobre el recipiente para beber. Se utilizaban cuando se sospechaba que la bebida estaba envenenada. Un ejemplo de su uso lo encontramos en la *Saga de Egil Skallagrimsson*: «La reina y Bárd mezclaron veneno en la bebida y la entraron en la sala; Bárd hizo sobre ella unos pases mágicos, y se la dio a la escanciadora, que la llevó a Egil y le ofreció de beber. Egil sacó su cuchillo y se pinchó en la palma de la mano; tomó el cuerno, grabó runas en él, y lo frotó con sangre, y dijo: "Tallo en el cuerno runas, / y con sangre las tiño, *letras trazo, del uro* fiero en largo leño; *bebo tranquilo el licor* que alegre la sierva trajo, *veremos si daña aún* la bebida que Bárd hizo". El cuerno saltó hecho pedazos y la bebida se derramó sobre la paja» (*Saga de Egil Skallagrimsson*, 1983: 225-226).

## RUNAS DE GUERRA Y CAZA

El «Sigrdrífumál», el canto de la valkiria Sigrdrífa, menciona también las *sigrúnar*, las «runas de la victoria». Con este nombre o con el de *valrúnar*, «runas de batalla», su uso está bien atestiguado en la literatura germánica, especialmente en la nórdica y en la que ha sido escrita en inglés antiguo. En este último idioma está escrito el poema conocido como *Salomón y Saturno*, en el que el rey Salomón, considerado como el más renombrado de los magos, maestro de artes ocultas, conversa con Saturno, un príncipe caldeo. En el poema, que mezcla elementos paganos con otros de origen judío y mediterráneo, podemos leer acerca de la costumbre de inscribir signos mágicos sobre las armas: «En su arma inscribe una gran cantidad de marcas de

batalla *(wælnota)*, portadas de libros funestos, (y) hechiza la espada transformándola en una espada gloriosa». Y, efectivamente, las runas se inscribían sobre los pomos, las hojas y empuñaduras de las armas para hacerlas invulnerables o multiplicar su efecto destructivo, o bien como un elemento protector para su portador. Se trata por tanto de armas mágicas. La arqueología también aporta pruebas fehacientes de esta práctica. En un capítulo anterior mencionábamos un sax, una espada corta que fue encontrada en el Támesis. Se trata de un arma anglosajona del siglo X cuya hoja mide unos 55 cm de largo. Sobre uno de los lados se inscribió el alfabeto rúnico, y detrás de este un nombre propio, Beagnoth, que probablemente sea el nombre del forjador o del propietario de la espada. Añadir el nombre del propietario en la empuñadura era algo frecuente. Se grababa también en las vainas de las armas, como atestigua una funda de plata del siglo VI que contiene el nombre de su propietario, Aecco, y que fue hallada en Chessell Down, en la inglesa isla de Wight. Aunque en este último caso la inscripción completa, transliterada como *aecco weri*, ha sido traducida a veces como «se defiende a sí mismo», o «en defensa propia». Otra traducción que se ha propuesto para esta inscripción es «la que aumenta el dolor».

El sax o cuchillo largo del Támesis muestra la secuencia completa del futhark anglosajón.

Hay otros ejemplos de armas anglosajonas con inscripciones. Era habitual grabar sobre ellas la runa t, que correspondía al dios Tyr, el dios de la guerra, para asegurarse su favor en el combate y otorgarle valor a su dueño. Aparece esta runa, por ejemplo, en dos pomos de espada y una punta de lanza encontradas en Kent. En la montura de plata de una espada, recuperada también del Támesis y fechada en el siglo VIII, anterior por tanto al sax del Támesis, se talló lo siguiente: ᛋᛒᛖᚱᚨᛞᚻᛏᛇᛒᚳᚨᛁᛖᚱᚻᚨᛞᚨᛒᛋ. Se trata de una inscripción compleja, que empieza y termina con la misma runa. Fonéticamente se puede transcribir así: *sberædht ibcai erhadæbs*. Este texto nos ofrece un

magnífico ejemplo de cómo algunas palabras se codificaban en las inscripciones rúnicas. La primera palabra, *sberædht*, y la última, *erhadæbs*, esconden en realidad un nombre propio: Sædberht, seguramente el propietario de la espada. La inscripción ha sido realizada de forma que las dos primeras runas con las que se inicia, ᛋᛒ, son las mismas, en espejo, que la terminan, ᛒᛋ. Entre ambas palabras codificadas están las letras BCA, encerradas entre dos runas con valor fonético similar, i, las runas ᛇ y ᛁ. Esas letras BCA, ᛒᚳᚨ, parecen ser una transcripción codificada de las tres primeras letras del abecedario latino, ABC. Quizá de este modo el maestro que inscribió estas runas ofrecía una pista para indicar que todo el mensaje estaba codificado mediante la técnica de cambiar las letras de lugar. Sin duda es un ejercicio retorcido de magia rúnica.

Más clara y fácil de interpretar es la inscripción que se lee sobre el pomo de plata de una espada de mediados del siglo VI encontrada en Ash, en el condado inglés de Kent: «Hoja, Sigimer, hoja». Hoja es una forma poética de referirse a la espada y Sigimer es un nombre propio. Entre el nombre propio y la segunda aparición de la palabra *hoja* se grabó un símbolo que quizá sea un ideograma mágico, pero que a mí me recuerda a las runas criptográficas conocidas como runas gancho de las que hablamos al comienzo del capítulo. Se trata de una barra vertical desde cuyo centro parte una línea curva que va hasta arriba por la izquierda de la barra; desde ese mismo centro se dibuja otra curva a la derecha y hacia abajo. Quizá haga referencia a la primera runa de la primera familia, y sea una forma de representar o de aludir al futhark completo para incluir así toda la fuerza mágica del alfabeto rúnico. En otras armas aparecen también símbolos mágicos. La espada *Sæbø*, encontrada en un túmulo funerario en Noruega, habría tenido una inscripción rúnica con una esvástica entre medias. El arqueólogo inglés George Stephens (1813-1895) interpretaba la inscripción, que a día de hoy es prácticamente ilegible, como «oh 卍 muþ», leyéndola de derecha a izquierda. Según él, alude al dios Thor. Además, la esvástica se interpreta como un símbolo asociado al martillo de Thor, a su bendición y a la buena suerte.

Entre los germanos la lanza era un arma más popular que la espada. Esta última era más propia de caudillos y señores, por ser un arma que no todo el mundo podía permitirse. Y por supuesto se han hallado restos de lanzas sobre las que se han inscrito runas. En algunos casos puede que solo se trate del nombre del propietario, o el de la lanza, lo cual ya de por sí la vincula a la magia, ya que trata el arma como una entidad viva. En otros podría tratarse de una fórmula mágica. Una de esas piezas es la punta de lanza de Øvre Stabu,

Noruega, que data de la segunda mitad del siglo II. Sobre ella se grabó una inscripción en futhark antiguo, lo que la convierte en una de las inscripciones realizadas con runas más antiguas que se conocen. La inscripción reza ᚱᚨᚢᚾᛁᛃᚨᛉ, *raunijaz*, que ha sido traducida como «la que pone a prueba». Lógicamente las inscripciones más largas se harían sobre el asta, como la que se encontró en Kragehul, cerca de Flemløse, en Dinamarca, que grabó alguien en el siglo V:

ᛖᛉᛖ͡ᚱᛁᛚᚨ͡ᛦᚨᛊᚢᚷᛁᛊᚨᛚᚨᛊᛗ͡ᚢᚺ͡ᚨᚺᚨᛁᛏᛖᚷ͡ᚨᚷ͡ᚨᚷ͡ᚨᚷᛁᚾᚢᚷ͡ᚨᚺ͡ᛖ
ᛚᛁᛃᚨ / ᚺᚨᚷᚨᛚᚨᚹᛁᛃᚢᛒᛁᚷ…

Se ha traducido como «Yo, erilar, soy Muha, hijo de Ansugisal. Rujo un rugido ensordecedor, invoco granizo sobre la lanza». Esta inscripción parece querer volcar todo el poder del granizo y la tormenta sobre la punta del arma. Ya mencionamos esta asta de Kragehul cuando en un capítulo anterior hablábamos de la expresión mágica *g͡ag͡ag͡a*, ᚷ͡ᚨᚷ͡ᚨᚷ͡ᚨ, que aparece en la inscripción y que, como ya dijimos, probablemente sea un canto o grito de guerra.

En este tipo de inscripciones, la lanza es comparada con la fuerza del granizo que cae del cielo y golpea del mismo modo que la lanza se precipita sobre su presa. Granizo, haglaz, ᚺ, además, es una de las runas que componen el futhark y, a menudo, cuando la runa aparece sola, se la interpreta como una abreviatura de este fenómeno atmosférico. Está presente junto a la palabra mágica *alu* en una piedra de saponita roja encontrada en Kinneve, Suecia, que se ha asociado con algún tipo de culto funerario, ya que fue encontrada en una tumba. En un contexto más bélico, la runa haglaz (granizo), aparece también sobre un escudo que se halló, junto a otras armas, en el pantano de Thorsberg, en la frontera germanodanesa: ᚨᛁᛊᚷᛉᚺ. Las cinco primeras runas de la inscripción en el escudo componen la palabra *aisgz*, «desafiador», quizá un nombre propio o un sobrenombre del dueño del escudo, y la última es la runa haglaz.

Los símbolos mágicos son frecuentes en las inscripciones rúnicas sobre armas. Los godos adoptaron muchos de estos emblemas mágicos, denominados *tamgas*, de sus vecinos del mar Negro. Eran sellos que fueron utilizados por los pueblos nómadas de las estepas: alanos, mongoles, escitas, sármatas… El tamga actuaba como una enseña que distinguía al clan, a una familia o a una tribu. Pues bien, algunos de estos símbolos aparecen inscritos en una lanza encontrada en Mos, en la isla sueca de Gotland, que presenta la siguiente inscripción: ᚷᚨᛟᛁᛊ, *gaois*, «lanza». El arma pertenecía seguramente a un godo que procedía de los asentamientos del mar Negro y que regresó a Gotland. Símbolos mágicos similares aparecen en otras

puntas de lanza, como la que se encontró en Dahmsdorf, cerca de Berlín, fechada en el siglo III, probablemente de factura borgoñona, y que junto a los tamgas que se inscribieron sobre ella muestra una esvástica y un trisquelión. Además, a estos símbolos mágicos los acompaña la siguiente inscripción rúnica: ᚱᚨᚾᛃᚨ, *ranja*, que ha sido traducida como «que obliga a huir» o «la que busca su camino», nombre muy apropiado para un arma arrojadiza que una vez lanzada no debe cejar hasta golpear a su objetivo. Otra lanza con este tipo de ideogramas gráficos se halló en Suszyczno, Ucrania, propiedad seguramente de otro guerrero godo, y aún otra apareció en un cementerio alamán en Wurmlingen, en el sur de Alemania.

El término *alu*, palabra mágica por excelencia de muchas inscripciones rúnicas, también aparece inscrita sobre armas, como la que luce un mango de hacha fabricado en madera en el siglo IV encontrado en el pantano de Nydam, en Dinamarca: ᚹᚨᚷᚨᚷᚨᛊᛏᛁᛉ / ᚨᛚᚢ ᚹᛁᚺᚷᚢᛊᛁᚲᛁᛃᚨᛉ ᚨᛁᚦᚨᛚᚨᛏᚨᛉ. La primera línea, que se lee como Wagagast, ha sido interpretada como un nombre. La siguiente comienza con la palabra ᚨᛚᚢ, *alu*. Le siguen la palabra *wigu*, muy probablemente una variante de otra palabra mágica, *wiju*, y un apodo, «Aithalat del riachuelo». Aparece alu, asimismo, con su variante *lua*, en una flecha encontrada en el pantano Nydam, y en dos astas de flecha halladas también en este pantano. En la forma *aau* es la última palabra inscrita sobre el mango de un cuchillo del siglo XVI recuperado del pantano Kragehul, en Dinamarca, y sobre el que se lee la siguiente inscripción: ᚢᛗᚨ·ᛒᛖᚱᚨ / ᚨᚨᚢ. La primera palabra es *uma*, «mango». La segunda es probablemente el nombre del dueño del cuchillo, Bera. La última es ᚨᚨᚢ, *aau*.

No faltan tampoco encantamientos rúnicos para propiciar la caza, actividad muy ligada a la de los guerreros. Cerca de Pforzen, en Alemania, se encontraron diferentes objetos en un cementerio alamán; entre ellos la llamada hebilla de Pforzen, construida en plata a finales del siglo VI. Lleva una inscripción en antiguo alto alemán considerada la más antigua conocida hasta la fecha escrita en versos aliterativos, típicos de los encantamientos. La primera línea contiene las siguientes runas: ᚨᛁᚷᛁᛚ·ᚨᚾᛞᛁ·ᚨᛇᛚᚱᚢᚾ, y se transcribe como «Aigil y Ailrun». Egil y Olrun son personajes míticos, protagonistas del «Poema de Völundr». Egil, hermano de Volund, herrero y príncipe de los elfos, es un magnífico arquero que, en compañía de Olrun, su esposa, una valkiria, tiene que defenderse de un numeroso grupo de guerreros que los atacan. La segunda línea, ᛚᛏᚨᚻᚢ·ᚷᚨᛊᛟ^ᚢᚾ, es motivo de controversia. La primera palabra, *elahu*, ha sido interpretada como «alce» o «ciervo». Para algunos investigadores la inscripción entonces vendría a decir

que Egil y Olrun renuncian a los ciervos. Los ciervos serían los hombres enmascarados que desfilaban durante las celebraciones de Yule en invierno, de modo que estaríamos ante una declaración de intenciones de abandonar el paganismo y abrazar el cristianismo. MacLeod y Mees, sin embargo, proponen en su obra otra traducción que a mí personalmente me parece más verosímil y convincente: «Aigil y Ailrun buscan un alce». La inscripción entonces sería un hechizo para proporcionar una buena cacería al propietario de la hebilla, identificándose con el hábil arquero Egil.



Inscripciones rúnicas sobre reproducciones de espadas vikingas.Colección privada del autor. Fotografía de Javier Arries.

## RUNAS Y ADIVINACIÓN

A menudo se asocian las runas con la adivinación. Las librerías de ocultismo suelen mostrar en sus estantes títulos y obras para echar las runas, ya sea dibujadas sobre naipes, a modo de tarot, o grabadas en piedra, madera u otros materiales. En dichos manuales se emplean diversos métodos para extraerlas al azar, disponerlas e interpretarlas según las listas de significados, a menudo fantasiosas, que se exponen en ellos. Y es muy probable que, efectivamente, se practicara alguna forma de adivinación con las runas talladas o grabadas en diferentes

materiales, pero desconocemos los detalles acerca de cómo se echaban o se interpretaban. Ya hemos mencionado anteriormente aquel pasaje de Tácito que nos describía un método adivinatorio usado entre los germanos tallando símbolos, quizá runas —que tampoco podemos afirmarlo de manera taxativa—, en tablillas de madera: «Observan, como los que más, los agüeros y suertes; pero las suertes son sin artificio. Cortan de algún frutal una varilla, la cual, hecha pedazos y puesta en cada uno cierta señal, la echan, sin mirar cómo, sobre una vestidura blanca, y luego el sacerdote de la ciudad, si es que se trata de negocio público, o el padre de familia, si es de cosa particular, después de haber hecho oración a los dioses, alzando los ojos al cielo, toma tres palillos, de cada vez uno, y hace la interpretación según las señales que de antes les habían puesto. Y si las suertes son contrarias, no tratan más que aquel día del negocio…» (*Germania*, X).

Algunos pasajes de ciertas sagas parecen aludir directamente a métodos de adivinación basados en la interpretación de runas grabadas en tablillas. En la *Saga Ynglinga*, tras un sacrificio en el templo de Upsala, el rey Granmar consulta las runas. Lo que estas revelaron no fue halagüeño para el rey, ya que le pronosticaron que no viviría por mucho tiempo. Otra pista sobre el uso de las runas en rituales adivinatorios aparece en un pasaje de la *Vita Ansgarii*, obra biográfica escrita por el arzobispo Remberto de Bremen en el siglo IX, en la que se narran los viajes de san Ansgar (801-865), a quien se conoce con el sobrenombre de El Apóstol del Norte. San Ansgar viajó a Dinamarca y a Suecia para evangelizar Escandinavia. En el capítulo XXVII de la *Vita Ansgarii* se afirma que unos hombres arrojaron las suertes para conocer la voluntad de los dioses y saber si debían abrazar la nueva fe. Por otra parte, en el capítulo XXX, unos suecos «como estaban muy perturbados y no sabían lo que debían hacer, decidieron preguntar arrojando suertes para saber si sus dioses estaban dispuestos a ayudarlos, ya fuera para obtener una victoria o para alejarse del lugar donde estaban. Habiendo echado un grupo de ellas no pudieron descubrir a ningún dios que estuviera dispuesto a ayudarlos. Y cuando esto se anunció a la gente, se levantaron muchas protestas y lamentos en su campamento, y todo su coraje los dejó». Poco después consultaron de nuevo las suertes para saber si Cristo los ayudaría. El pronóstico fue favorable, lo cual, según la crónica, les devolvió el coraje.



Juego de runas inscritas sobre piedra para adivinación. Colección privada del autor. Fotografía de Javier Arries.

Desgraciadamente, las pocas referencias reales e históricas que tenemos son tan ambiguas como estas. Todo lo que se diga a partir de esto es pura especulación. No obstante, aunque poco pueda deducirse de los métodos exactos que se empleaban para echar las runas, se puede colegir, a partir de lo que se dice de ellas en los poemas rúnicos, el significado adivinatorio que quizá algunas de ellas tenían cuando aparecían en una tirada. Por ejemplo, la runa ᚱ, raiđō, significa «cabalgar, viaje». Por lo tanto, resulta razonable pensar que su aparición en una tirada sirviera para vaticinar algún desplazamiento. Pero para otras la cosa no es tan sencilla. La runa kaunan, ᚲ, por poner otro ejemplo, significa en protonórdico «úlcera, enfermedad», pero en anglosajón significa «antorcha», y el poema rúnico anglosajón habla de la beneficiosa luz que proporciona. En los típicos manuales de adivinación rúnica algunos autores utilizan una acepción, otros emplean otra y se contradicen entre sí. Como no hay forma de consultar a un maestro rúnico original de tiempos pasados es difícil saber quién tiene razón.

# LA LLEGADA DEL CRISTIANISMO

Tras la cristianización, pronto comenzó la asociación del paganismo con lo demoníaco y de la magia con la adoración a Satán. Los que se convertían a la nueva fe procuraban no participar ni estar presentes en actos paganos. Con el tiempo, hasta procuraban evitar el trato con los que no eran cristianos, pues se les consideraba espiritualmente infectados por los demonios y los malos espíritus. Tanto es así que, en algunos lugares, a los paganos les resultaba cada vez más difícil hacer tratos y comerciar con la creciente población cristiana. En algunos países, como Inglaterra, si un pagano quería permanecer en una comunidad mayoritariamente cristiana y quería comerciar tenía que someterse a la *prima signatio*, o primera imposición de la cruz, una especie de bautismo preliminar que consistía en hacer una cruz sobre el que lo recibía. Quedaba así entonces «limpio», libre de malos espíritus. De este modo podía tratar tanto con cristianos como con paganos. No era una ceremonia vinculante, y quien la recibía podía profesar la religión que mejor le pareciese hasta que se decidiese, si lo hacía, a recibir el bautismo convencional.

Pero los dioses no desaparecieron del todo y aún podemos rastrearlos en el folclore. No es tarea difícil, por ejemplo, encontrar las huellas que ha dejado Odín en Escandinavia. Después de la cristianización todavía se le recordaba, e incluso se le hizo intervenir en algunos acontecimientos históricos. La *Saga de Bárðr* fue escrita en época tan tardía como el siglo XIII. En cierto pasaje nos presenta a un herrero que, en 1208, ve venir hasta él un hombre tocado con un sombrero de ala ancha y capa azul. El forastero le pide que hierre su montura. El herrero, mientras realiza su trabajo, le pregunta dónde ha pasado la noche, y el forastero le comenta que ha estado en lugares tan distantes y alejados entre sí que el herrero piensa que le está mintiendo. El extraño sigue contándole que ha participado en muchas batallas, que ha estado en muchos lugares y que ahora se dirige a Suecia. Después sube a su caballo y, antes de alejarse velozmente, le dice que es Odín. Al día siguiente tuvo lugar la batalla de Lena, en la

que el rey Sverker Karlsson, que había sido expulsado de Suecia, intentó volver a ganar el trono apoyado por un gran ejército de daneses que se enfrentaron a las tropas suecas del rey Erik. Se dice que Odín fue visto al frente de estas tropas montado en su caballo, Sleipnir. Odín habría dirigido el ataque de los suecos y les habría otorgado la victoria.

Todavía en el siglo XVIII, el erudito inglés Benjamin Thorpe (1782-1870) recogía varias tradiciones de los campesinos de Gotland, en Suecia, que demuestran cómo Odín seguía muy presente en sus tradiciones. En Kråktorpsgård, en la provincia sueca de Småland, cierto túmulo llamado Helvetesbackke (montículo del Infierno), fue abierto en el siglo XVIII. La gente pensó que se trataba de la tumba de Odín, y empezaron a circular historias. Según una leyenda local, al abrirlo, emergió un fuego parecido a un relámpago. Según otra historia recogida por Thorpe, en Runemad, cerca de Nyckelberg, contaba la gente del lugar que se había hundido un barco dorado en el que Odín llevó a los guerreros muertos en la legendaria batalla de Bråvalla, a su mansión en el Valhalla.

Curiosamente, hay muchas leyendas que vinculan a Odín con la tormenta y con las cosechas, como si hubiera tomado algunos atributos de su hijo Thor. Por ejemplo, en Blekinge, cuando se cosechaba, se dejaba una gavilla para los caballos de Odín. Otra leyenda local recogida por Thorpe cuenta cómo un sacerdote de Troienborg sembró centeno. Cuando este estaba crecido, Odín bajaba de las colinas, armado con su lanza —tan gigantesco que su cabeza sobresalía por encima de los edificios de la granja—, y se detenía durante toda la noche frente a la puerta impidiendo que nadie pudiera salir o entrar. Así ocurrió cada tarde hasta que el centeno fue cortado.

Cuando en la noche se escucha el ruido de carruajes de caballos, los campesinos suecos dicen «Odín pasa». Odín viajando en la noche es un tema recurrente que además enlaza con uno de los mitos más fascinantes de Europa, la cacería salvaje, término acuñado en 1835 por Jacob Grimm. La cacería salvaje toma muchas y variadas formas en muchos países de Europa, pero básicamente consiste en una procesión espectral de seres del otro mundo que desfilan siguiendo a un líder en pos de algún personaje al que intentan dar caza. En España la reconocemos en la Santa Compaña gallega; la Güestia en Asturias; la Estantigua en Castilla; la Huéspeda en León, Salamanca, Extremadura y Zamora, provincia esta última que también tiene a la Estadea, una mujer sepulcral que se aparece a la gente que va a morir. En Extremadura, sobre todo en Las Hurdes, la también llamada Procesión de las Almas, se vincula con la llamada Genti de Muerti, que

consiste en la aparición de una pareja, un hombre y una mujer, ancianos de aspecto cadavérico, que aparecen y desaparecen cabalgando en pos del alma de alguien que morirá esa misma noche.

Esta procesión espectral, a veces compuesta por almas de difuntos, a veces por demonios, otras por una mezcla heterogénea de seres del más allá, también está presente en Inglaterra, Cornualles, Gales, Francia, Alemania, Austria, Noruega, Suecia, Dinamarca, Holanda, Chequia, Eslovenia, Polonia… La cacería salvaje encabezada por Odín, la *Odens jakt* («cacería de Odín», como se conoce entre los escandinavos), muestra al dios en su aspecto más furioso. Le acompañan perros mientras avanza cabalgando sobre Sleipnir. Otras veces se le ve sobre el carro de Thor, que hace de conductor, o conduciendo él mismo un carro con una sola rueda. Le sigue la masa ingente de los guerreros muertos en combate y, por supuesto, las valkirias. La extraña y siniestra comitiva viene acompañada de vientos y tormentas. En Alemania, el líder de la cacería recibe varios nombres emparentados con Wodan: Wod, Wode, Wotk, Waul, Waur, Waurk… O Woti, en Suiza. Pero la cacería de Odín está bien documentada sobre todo en Suecia, especialmente en Gotland, donde el culto a Odín fue especialmente intenso en el pasado. En algunas de estas historias, Odín acabó convirtiéndose en un rey amante de la caza que no respetaba ni los domingos, de modo que, al morir, se le condenó a vagar eternamente cazando criaturas sobrenaturales o a una misteriosa «mujer del bosque».

¿Y qué fue de los demás dioses? ¿Qué fue, por ejemplo, de la diosa Freya? ¿O de Thor? Tampoco se fueron del todo. Su recuerdo permanece en Islandia y en Escandinavia. Ya comentábamos en un capítulo anterior que la diosa Freya fue presentada como una mujer de vida licenciosa. En cambio, las características de Freya más afines a los valores cristianos fueron atribuidos a la Virgen María. Dos figuras femeninas pintadas en el siglo XII en una pared de la catedral de Schleswig, en el norte de Alemania, parecen representar a las diosas Freya y Frigg. La primera, Freya, es una mujer que monta sobre un gato, desnuda, salvo por una capa. Lleva el pelo recogido, tiene la cabeza vuelta hacia atrás y lleva un cuerno que se acerca a la boca. La otra, Frigg, lleva el pelo suelto, y también va desnuda y cubierta únicamente con una capa. Cabalga un huso de rueca y señala con su mano izquierda algo bajo ella. El parecido con las típicas brujas cabalgando sus escobas es a todas luces premeditado.

Entre el campesinado sueco del siglo XIX, aún perduran restos del culto a la fertilidad protagonizado por Freya. En la región de Värend, por ejemplo, se creía que podía llegar a una granja durante la noche

de Navidad y sacudir los manzanos para procurar una buena cosecha. Por eso los campesinos no recogían todas las manzanas y siempre dejaban algunas en el árbol. Pero había que tener cuidado de no dejarse el arado fuera del cobertizo, pues si Freya se sentaba sobre él quedaría inútil y ya no serviría. El escritor sueco Johan Alfred Göth (1869-1952) se interesó mucho por el folclore de su provincia y recopiló algunas historias y anécdotas relacionadas con las creencias y los usos de los campesinos locales. Cuando era niño tenía miedo de los rayos y las tormentas. En una ocasión, al verle temeroso, una anciana llamada Katrina le dijo así: «No tengas miedo, pequeño, es tan solo Freya que está ahí fuera haciendo fuego con piedra y acero para ver si el centeno está maduro. Ella es amable con la gente y lo hace solo para ser útil. Ella no es como Thor, que mata a la gente y al ganado cuando está de mal humor». Freya se acabaría convirtiendo también en la reina de las brujas. Su animal sagrado, el gato, pronto fue visto como el espíritu familiar que las acompañaba y las servía.

Tampoco Loki fue olvidado después de la cristianización. Y todavía hoy se le asocia con el fuego en muchos dichos y refranes. En Islandia, una *Lokabrenna*, o «fuego de Loki», es una expresión para referirse tanto a una ola de calor como a la estrella Sirio, la más brillante del hemisferio norte. En Noruega, cuando crepita la leña que está en el fuego, se dice que Loki está pegando a sus hijos, y cuando el sol crea reflejos cegadores en el agua se dice que Loki está bebiendo. El aumento del calor en verano y los fenómenos atmosféricos que parecen tener alguna relación con el fuego también se asocian con la presencia de Loki. Una expresión corriente, «Lokkemand conduce a sus cabras», se emplea cuando el calor hace que, al evaporarse el agua del suelo, se vea como una especie de neblina en el horizonte. En Islandia hay un proverbio que reza: «Cuando Loki y Thor caminan durante mucho tiempo, no se acaban las tormentas». En Dinamarca, a principios del siglo XX, todavía se registraban expresiones como «Lokke está cosechando trigo», para indicar que el trigo está maduro. Seguramente es un recuerdo tardío de aquel pasaje en el que el taimado dios le roba su cabellera de oro a la diosa Sif. En el sur de Noruega, en el siglo XVIII, Loki fue directamente asociado al diablo. Y otras expresiones dan fe de que se le asociaba al engaño y la mentira. Por ejemplo, «llevar cartas de Loki» era una expresión equivalente a mentir.

Alguna pervivencia de la vieja religión y los antiguos cultos debió de haber, ya que aún en el siglo XV se dan casos de juicios por herejía en los que al condenado se le acusa de adorar a los viejos dioses. Tal es el caso del sueco Ragvald Odenskarl, o Ragnvald Odiakarl, que fue

arrestado y llevado a Estocolmo en 1484, acusado de robar en diferentes iglesias junto con un cómplice, Johan Land, que fue arrestado poco después. Ragnvald, cuyo apellido o apodo significa «hombre de Odín», declaró que hacía siete años que rendía culto al antiguo dios. No se sabe con certeza, pero es probable que los delitos de robo sacrílego y herejía le llevaran directamente a la hoguera. Su cómplice, Johan, se salvó al solicitar que le hicieran verdugo. Pocos años después, en 1492, y también en Suecia, se detuvo a Eric Clauesson, o Erik Klasson, sirviente de un tal Hans Persson en la isla de Värmdö. Se le acusó de robar a Persson, pero confesó además que para escapar de la pobreza se había entregado al culto de Odín, cuyo nombre era traducido durante el juicio por Satanás, ya que los jueces identificaban directamente a los antiguos dioses con los demonios. Fue condenado a la hoguera.

Sí, los viejos dioses se convierten en demonios, y los libros de magia y los encantamientos los tratan como espíritus diabólicos y paganos a los que se recurre cuando es necesario. Una vara encontrada en Bergen, fabricada entre 1375 y 1400, contiene una exhortación a Odín para que revele el nombre de un ladrón. Odín, dios de la magia y del seid, entre cuyas habilidades está la de ver las cosas ocultas, es el más adecuado para esta misión. La inscripción rúnica reza así: «Te exhorto, Odín, lleno de paganismo, el más grande de los demonios; consiente en esto: dime el nombre del ladrón; para la cristiandad; confiésame ahora tu crimen. Al primero injurio, al segundo injurio; ¡dime Odín! Ahora es conjurado junto a montones de mensajeros diabólicos llenos de paganismo. Ahora conseguirás para mí el nombre del ladrón. Amén». Este tipo de conjuros era corriente en Islandia. En el *Galdrabók* (Libro de los conjuros), Odín es el primero de una lista de antiguos dioses a los que se conjura en otro hechizo para conocer el nombre de un ladrón. Thor, Frigg, Beelzebub y Odín son mencionados en otro conjuro contra ladrones de este libro de magia negra. Los hechizos en los que se invoca a los antiguos dioses «para obligar a un ladrón a devolver los bienes robados» incluyen el uso de sangre, o bien de mezclas de hierbas mágicas, empleados en sigilos, sellos y pantáculos que combinan palabras mágicas y nombres de los antiguos dioses codificados en complejos monogramas rúnicos.

Todavía en el siglo XIX, en Inglaterra, sobrevivían conjuros que involucraban a los antiguos dioses. El clérigo inglés Robert Kennley registró algunos de ellos. Cuando era niño y vivía en Lincolnshire, vio a su abuela realizar un curioso rito para aliviar la fiebre de un niño enfermo. El ritual consistía en clavar tres herraduras a los pies de la cama del enfermo y colocar un martillo de forma transversal sobre

ellas. Cuando la fiebre acosaba al enfermo, se cogía el martillo con la mano izquierda y golpeando con él las herraduras se recitaba en el dialecto local: «Padre, Hijo y Espíritu Santo, clava al Diablo al poste. Tres veces golpeo con el santo báculo: una para Dios, otra para Wod, otra para Lok». El santo báculo no es otro que el martillo, el arma de Thor que bendice y consagra.

El aroma de los viejos hechizos rúnicos todavía está presente también en algunos conjuros medievales, como el conocido como «La Mujer Tartamuda», un conjuro suizo de primeros del siglo XV: «Te estoy mirando *y enviaré tras de ti* nueve valientes lobos. *Tres que te morderán en pedazos,* tres que te destrozarán, *tres que lamerán y chuparán tu preciosa sangre,* y así caerás sobre este ardiente deseo *tu corazón y también tu mente,* tu sueño y tu vigilia, *tu comida y bebida;* hasta que nunca puedas olvidar mi bondad en tu corazón. *Debes ser una alegría maravillosa para mí* como cera junto al fuego. *Que Lucifer en el infierno me ayude* y todos sus compañeros». Este conjuro recuerda muy, pero muy de cerca, a aquella vara de Bergen en la que el hechicero —tras invocar a elfos, trolls, gigantes y valkirias— asegura que está «mirando» a la mujer que es objeto de su deseo y la amenaza con una angustia insoportable si no cede a sus pretensiones.

El sincretismo a veces no solo se realizaba con los elementos cristianos, también se extendía a las creencias paganas de los pueblos conquistados o con los que convivían las tribus germánicas. En un conocido encantamiento anglosajón del siglo XI, el llamado Æcerbot, o Remedio para los Campos, un ritual cuyo objetivo era *sanar* las tierras que dan malas cosechas, muestra elementos paganos anglosajones, pero también britanos, y todo ello mezclado con tintes cristianos. El ritual debe hacerse de noche, tomando cuatro manojos de hierba del campo; cuando se cristianizó, se añadieron además instrucciones para llevar los cuatro manojos a misa, plantar sobre ellos una pequeña cruz, y volver de nuevo al campo con ellos antes de anochecer. A cada uno de los montones se le aplica una cataplasma hecha con levadura, aceite, miel y leche mezclada con hierbas buenas y útiles para el campesino que crecieron en la tierra. El oferente deberá encarar el este y girar tres veces en el sentido de las agujas del reloj invocando a los poderes del cielo para que colmen la tierra. Después debe ungir el arado con una mezcla de aceite, sal, pasta e hinojo, a la que en tiempos cristianos se añadió incienso. A continuación, cantará un conjuro y arará la tierra mientras grita *Erce, eorthan modor*. El encantamiento que hay que salmodiar es este:

> Hacia el este me pongo de pie, por favores rezo. Rezo al glorioso Señor, rezo al gran príncipe, rezo al santo guardián del reino celestial. Tierra, oro y alto cielo, y

> la verdadera santa María, y el poder del cielo y de la alta sala para que pueda pronunciar este hechizo, por la gracia del Señor, con pensamiento firme, despertad estas plantas para nuestro uso mundano, llenad esta tierra con una fe firme, embelleced este césped… Erce, Erce, Erce, madre de la tierra; que el gobernante absoluto, el Señor eterno, le conceda campos fértiles y prósperos…

Erce designa una antigua divinidad británica de la tierra. Encontramos aquí una curiosa mezcolanza de elementos celtas, germanos y cristianos. En cualquier caso, el culto a la tierra como contraparte del cielo también era corriente entre los germanos. No es extraño entonces que los anglosajones tomaran prestadas divinidades de las poblaciones celtas que se encontraron en las islas británicas, ya que probablemente les recordaban a sus propias divinidades.

## LA MAGIA NÓRDICA TRAS LA CRISTIANIZACIÓN

Es corriente que los procedimientos y las técnicas mágicas de un pueblo se mezclen rápidamente con las de sus vecinos o tomen elementos de las nuevas religiones que sustituyen a las antiguas. El caso de los pueblos germanos no es una excepción. Las tribus germánicas que entraron en contacto con otras culturas y pueblos como los celtas, los latinos, los pueblos de las estepas, etc., tomaron elementos prestados de sus vecinos que integraron en su propio sistema de creencias mágicas. El proceso se incrementó durante la época de las migraciones y continuó en la época vikinga. Después, con la llegada del cristianismo, durante un tiempo, existió una hibridación, una mezcla de elementos paganos y cristianos, hasta que los últimos acabaron superando a los primeros. En algunas piedras rúnicas conmemorativas erigidas por alguien en memoria de un familiar, de un amigo o de un compañero de armas, a veces nos encontramos textos funerarios de carácter cristiano al lado de representaciones del martillo de Thor. En cuanto a las palabras mágicas de la época pagana, como alu o laukaz, van perdiendo protagonismo, y son sustituidas por otras nuevas que proceden de la magia mediterránea y de los procedimientos mágicos vinculados al cristianismo.





Izquierda: Piedra rúnica en el campo de Högsta (Suecia). Derecha: Piedra rúnica en el parque de la Universidad de Uppsala (Suecia).

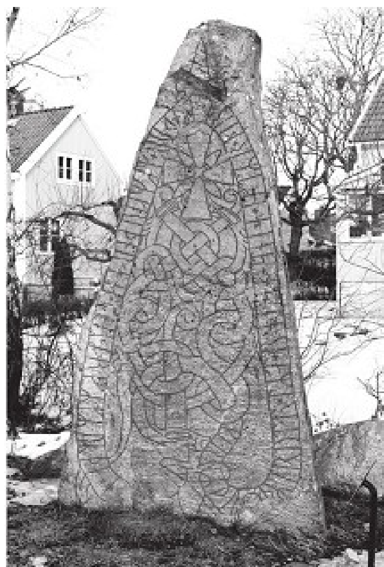
Conceptos ajenos a la primitiva magia nórdica, como la astrología caldea, irrumpen también en los hechizos y conjuros de los nuevos tiempos. Tal es el caso, por ejemplo, de un hechizo rúnico inscrito sobre una vara encontrada en Trondheim, que podemos traducir así: «Leo impone. Es el mes, nuestro tiempo del mes. Kina (?) grabó runas esta víspera del viernes». Kina es un nombre de mujer, probablemente un diminutivo de Kristina, nombre cristiano. Ella habría grabado las runas cuando el sol estaba en el signo astrológico de Leo y la víspera del viernes; es decir, el jueves, día que entre los escandinavos se consideraba propicio para realizar trabajos de magia y de adivinación. El viernes, por otra parte, es el día asociado a los ritos relacionados con las divinidades del amor. Kina elaboró así un talismán amatorio reforzado con el momento astrológico propicio para atraer hasta ella a su amado.

Los primeros en convertirse al cristianismo fueron los integrantes de las tribus que migraban a través de Europa atravesando el territorio del Imperio romano. Los primeros fueron los godos, a estos les siguieron los francos, y después fue el turno de borgoñones y lombardos. Los misioneros irlandeses cristianizaron a los anglosajones, y después, junto a los ingleses, pasaron al continente, donde cristianizaron a las tribus alemanas. Los sajones fueron convertidos a la nueva fe en la época de Carlomagno. Los últimos en convertirse

fueron los escandinavos. Primero los daneses —los símbolos cristianos empiezan a aparecer en algunas piedras conmemorativas del siglo IX —; les siguieron los noruegos y los suecos, y, por último, los islandeses.

En Islandia se persiguió la práctica en público del paganismo, pero al menos durante algún tiempo se permitieron los cultos privados y algunos hábitos antiguos, como el de comer carne de caballo o el abandono y asesinato de niños, costumbre esta última que surgió ante el temor de que la isla no diera recursos suficientes para todos si la población crecía demasiado. El aislamiento de la isla favoreció que durante un tiempo el paganismo conviviera con un cristianismo superficial que permitía muchas de las costumbres antiguas, hasta tal punto que los sacerdotes cristianos ni siquiera practicaban el celibato de manera estricta.Al no poder casarse de forma legal, no era extraño que practicaran el concubinato múltiple. En algunos casos, ni siquiera resultaba chocante que personas devotas y católicas tuvieran conocimientos mágicos. La protagonista de muchos cuentos populares recogidos a partir del siglo XVII, por ejemplo, una tal Straumfjarðar-Halla (Straumfiardar-Halla), viuda o partera que habría vivido a principios del siglo XV, se presenta como una buena cristiana que utiliza sus artes mágicas en su propio beneficio. En diferentes cuentos muestra sus habilidades para manipular el tiempo atmosférico, crear ilusiones ópticas e incluso cambiar de forma. Esta situación terminó cuando la corona danesa impuso la Reforma Protestante en el siglo XVI, acabando así con aquel catolicismo permisivo que se había desarrollado en la isla. A partir de entonces, la herejía y la práctica de la magia se persiguieron con ahínco en Islandia.





Izquierda: piedra rúnica catalogada como Sö 274. Museo Medieval de Estocolmo. Derecha: Piedra rúnica catalogada como U60, Norra Ängby (Suecia).

La pervivencia de algunos mitos paganos en Islandia queda patente sobre todo en algunos procedimientos mágicos, en los que Odhinn —nombre del dios en islandés— y otras divinidades del panteón pagano intervienen en todo tipo de hechizos y fórmulas mágicas. Los magos nórdicos, durante el periodo cristiano, tomaron prestada de los textos de magia cabalística y gnóstica la técnica de los sigilos —figuras o sellos mágicos que actúan como la firma de una entidad sobrenatural, utilizados con frecuencia en talismanes y objetos mágicos—. Algunos sigilos nórdicos tienen un carácter propio y a veces recuerdan lejanamente a símbolos rúnicos hechos a base de runas compuestas. En algunos casos incluso han sido asociados a dioses paganos, y hasta encontramos sigilos vinculados con los nombres de Odín. Algo del conocimiento antiguo, aunque sea de forma corrompida, debió de quedar entre los magos nórdicos. Thor, el dios más popular de la población, es otro de los favoritos en ensalmos y hechizos. Su sello, el *Thórshamar*, «martillo de Thor», tomó diferentes formas derivadas de la rueda solar y de la esvástica, y perduró en el folclore islandés.

El sincretismo se hace evidente sobre todo en los ritos y hechizos para sanar. Elementos mediterráneos, gnósticos —considerados como heréticos por la ortodoxia cristiana— y elementos propiamente cristianos, se insertan en la magia rúnica. Las figuras protagonistas de la nueva religión, Cristo, María, los apóstoles, ángeles, santos, etc., se abren espacio, cada vez más, entre los viejos dioses. Esta llegada de

nuevos elementos es una consecuencia natural de la integración de los pueblos nórdicos en una Europa que favorece la difusión de todo tipo de literatura, especialmente la grecorromana, los tratados de todo tipo, médicos, religiosos, y textos que aportan visiones mágicas, a veces poco ortodoxas, de las más diversas fuentes. En un antiguo manual de medicina islandés de finales del siglo XV encontramos representaciones del *aegishjalmur*, el «yelmo del terror», hechizo pagano para infundir pánico en los enemigos, junto a una oración en la que santos cristianos se mezclan con referencias a Odhinn, o a su sobrenombre Fjolnir, a Thor, a Frigg y a Freya.

Es en los conjuros de sanación donde resulta más patente el sincretismo de elementos cristianos y paganos, sincretismo fácilmente reconocible en un exorcismo contra la malaria —enfermedad que causó estragos en la Dinamarca medieval— que encontramos grabado con runas sobre un bastón de sanación de madera, de poco menos de 30 cm, procedente de Ribe, en Dinamarca:

> Ruego a la tierra y al alto cielo, al Sol y a santa María y al señor Dios mismo, que me conceda manos de curandero y una lengua sanadora que me permitan sanar el temblor cuando se necesita una cura. Desde la espalda y desde el pecho, desde el cuerpo y desde las extremidades, desde los ojos y desde las orejas; desde donde sea que el mal pueda entrar. Una piedra llamada Negra, destaca en el mar, hay allí nueve necesidades, quién… entonces… deberías, no dormirás ni te despertarás caliente, hasta que reces esta cura que he proclamado en palabras rúnicas. Amén, y así sea.

Esta oración data de finales del siglo XIII o primeros del XIV, y está compuesta en una forma poética típica de las Edda. Y aunque invoca a Dios y a María, también se dirige a los poderes de la naturaleza: el sol, la tierra, el cielo. Otra reminiscencia pagana que no habrá pasado inadvertida al lector es la referencia a las nueve runas naudiz, necesidad, lanzadas contra la enfermedad. La oración termina con otro elemento cristiano, la palabra *amén*, que significa «así sea» en hebreo, y la misma expresión pero escrita en danés antiguo. El conjuro rezuma elementos paganos mezclados con otros cristianos. Llama la atención la referencia a la piedra Svart, «Negra», situada en medio del océano. Un hechizo islandés para detener hemorragias, en el que también aparece el número mágico nueve, alude asimismo a cierta piedra como un lugar de destierro donde expulsar las enfermedades y todo tipo de ponzoñas: «Una piedra llamada Surt está en el templo. Allí se encuentran nueve víboras. No podrán despertarse ni dormir antes de que esta sangre se coagule. Que esta sangre se restañe en el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo. Filium Spiritum Domino Pater». Y en un hechizo alemán se expulsa a diversos gusanos del

cuerpo enviándoles hacia una gran piedra en el mar. La piedra en el mar parece por tanto un elemento antiguo común y precristiano que en los hechizos de sanación era el lugar al que se enviaban las fiebres, las enfermedades y todas las dolencias.

Obsérvese también cómo el encantamiento danés contra la malaria enumera diferentes partes del cuerpo de forma detallada, como si no quisiera dejarse fuera del exorcismo ninguna zona donde pudiera ocultarse la enfermedad: «Desde la espalda y desde el pecho, desde el cuerpo y desde las extremidades, desde los ojos y desde las orejas; desde donde sea que el mal pueda entrar». Esta prolijidad nos recuerda inmediatamente a los hechizos de execración grecolatinos, las defixio, de las que ya traté en mi obra *Objetos Malditos*, tablillas de plomo en las que alguien maldecía a otra persona entregando cada parte de su cuerpo, enumeradas de una forma detallada y exhaustiva, a los difuntos y a los dioses del inframundo.

La creencia de que la enfermedad era causada por trolls, enanos, elfos y otros espíritus de la naturaleza, lejos de morir, perduró en el folclore después de la cristianización. En un talismán de plomo de Schleswig, Alemania, escrito en latín, leemos la siguiente fórmula en la que se pide protección a la divinidad contra los demonios y los elfos causantes de enfermedades: «El comienzo del santo evangelio según San Juan. Al principio era la Palabra y esta Palabra no tiene principio ni fin. En el nombre de nuestro Señor Jesucristo, os conjuro, demonios y elfos, y a todas las infecciones de todas las enfermedades y a todas las obstrucciones, por el único Dios, el Padre Todopoderoso y su hijo Jesucristo y el Espíritu Santo, para que no podáis perjudicar a este siervo de Dios ni de día ni de noche, ni a ninguna hora. ¡He aquí la cruz de Cristo! ¡Vosotros, poderes enemigos! El león de la tribu de Judá ha triunfado, la raíz de David, Amén. Que la cruz me bendiga a mí, [nombre del que recita la oración], Amén. Que la cruz de Cristo proteja, que la cruz de Cristo me libere a mí, [nombre del que recita la oración], del diablo y de todos los males, Amén. Sator Arepo Tenet Opera Rotas. Sator Arepo Tenet Opera Rotas». Una oración cristiana para combatir a criaturas típicamente paganas.

## LAS NUEVAS PALABRAS MÁGICAS

La expresión que se repite dos veces al final de este encantamiento es SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS, palabras que componen un célebre cuadrado mágico que se crea poniendo cada una de ellas, de cinco letras, una debajo de la otra. Se trata de un multipalíndromo, es decir, un combinado de palabras que se lee igual de arriba abajo, de

abajo arriba, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda:

S A ***T*** O R
A R ***E*** P O
***T E N E T***
O P ***E*** R A
R O ***T*** A S

Este cuadrado mágico se ha encontrado en diferentes hallazgos arqueológicos de toda Europa, desde Inglaterra a Santiago de Compostela. El más antiguo conocido hasta la fecha estaba inscrito sobre una columna en Pompeya. Su significado último es motivo de muchas y controvertidas hipótesis, así como su origen, quizá cristiano o quizá más antiguo. Eso sí, fue adoptado rápidamente por las primeras comunidades cristianas que lo trazaron sobre los muros de iglesias y de monasterios, en talismanes y en otros objetos similares. Muchos talismanes rúnicos hacen uso de él en bendiciones, como fórmula apotropaica y protectora, contra robos, fuegos y rayos, y contra todas las manifestaciones del dolor y las enfermedades, tanto del cuerpo como del alma. Aparece, por ejemplo, en una vara rúnica de finales del siglo XII encontrada en Bergen, Noruega —utilizada probablemente para contener hemorragias— y, con una finalidad parecida, en un talismán islandés del siglo XV diseñado para contener el exceso de flujo menstrual. Este último encantamiento debía escribirse en un palo y atarse al muslo de la paciente. Incluso está presente en grimorios de magia negra noruegos y daneses hasta el siglo XIX.

La fórmula completa, en forma de cuadrado, y escrita con caracteres rúnicos, se encuentra en el interior de un cáliz de plata dorada de Dune, en Suecia. Dispuesta como una frase en una única línea, aparece asimismo en un bastón rúnico roto, del siglo XII o XIII, encontrado en Trondheim, Noruega, y la vemos también en otro del siglo XVII o XVIII encontrado en Bergþórshvoll, Islandia, donde se muestra en una fila debajo de otra que consiste en el abecedario latino escrito con runas. Curioso; en lugar de escribir la secuencia del futhark, el alfabeto rúnico, el autor escribió el abecedario latino con runas, pero aún se reconocen las viejas ideas revestidas de nuevos ropajes. Aparece asimismo en una inscripción en una vara rúnica del siglo XIII o IV, de Bergen: «Sator Arepo Tenet Opera Rotas. ¡Paz a los portadores, salud a los dueños! AGLA. Juan, Lucas, Mateo, Marcos. Tal es mi deuda con SI».

En otros objetos, la fórmula aparece incompleta en la forma SATOR OPERA TENET, como en el fondo de un cuenco del siglo XIV de

Örebro, Suecia, o en una vara rúnica rota del siglo XIII descubierta en Bergen: «AGLA. Dios. Sator Are[po]. Rafael, Gabriel, M[ichael], Jesucristo. María, protégeme. F». También parece estar presente en un talismán de madera perforada que se encontró en la iglesia noruega de Lom, donde una inscripción empieza con la palabra *kyri*, que probablemente sea una abreviatura del griego *kyrios*, «misericordia», a la que sigue la palabra rota, que probablemente es una forma del ROTAS, que es la última palabra del cuadrado mágico. Después, el texto continúa mencionando a los cuatro evangelistas, Juan, Marcos, Lucas y Mateo, y termina con la expresión en latín «Paz al Portador. Salud», lo que lo identifica claramente como un talismán destinado a proteger y mantener la salud de su portador. Esta última expresión se repite además en otros talismanes, como por ejemplo en una fusayola de esteatita que se encontró en la ruta de peregrinación hacia el santuario de San Olaf en Trondheim, Noruega, en la que se lee «Paz al portador. Salud al dueño Ingivald».




Cuadrado mágico sobre la puerta del número 20 de la calle Jean-Jacques Rousseau de Grenoble (France).

Otra palabra mágica foránea adoptada por los fabricantes de talismanes en los países germánicos es AGLA. Ya la hemos visto en algunos de los ejemplos anteriores. Recordemos que este término es un acrónimo formado con las iniciales de la expresión hebrea ***A**tah* ***G**ibor* ***L**e-olam* ***A**donai*, «Tú, Señor, eres Todopoderoso para siempre», utilizada hasta la saciedad en Qábala y en un sinfín de talismanes tanto judíos como cristianos. A menudo se dibujaban puntos,

formando cruces, entre sus letras: A ⁜G ⁜L ⁜A. Su uso se popularizó mucho. En un talismán de plomo de Romdrup, en Dinamarca, se pide protección contra elfos y demonios, y la oración que lleva inscrita termina con esta palabra: «En el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, Amén. Os conjuro hombres elfos o mujeres elfas y demonios mediante el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo, para que no lastimen a este siervo de Dios, Nicolás, ni en los ojos, ni en la cabeza, ni en las extremidades; pues la fuerza de Cristo, la más alta, habita en él, Amén. Cristo conquista, Cristo reina, Cristo manda. Que Cristo bendiga estos ojos junto con la cabeza y las otras extremidades. En el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, Amén. AGLA». Alguien llamado Nicolás hizo uso de este encantamiento para tratar de protegerse de los demonios y de las criaturas invisibles que traen fiebres y enfermedades.

Pese a su carácter mágico y su origen cabalístico, aparece incluso en objetos litúrgicos, por ejemplo, en cruces, como en una de madera del siglo XIII de Trondheim, en Noruega, donde aparece repetida tres veces con cruces intercaladas entre cada palabra: «AGLA + AGLA + AGLA». O en campanas, como la de la iglesia de Saleby, en Suecia, que luce una inscripción escrita en caracteres rúnicos: «Cuando me hicieron, era el año mil doscientos veintiocho años desde el nacimiento de Dios. AGLA. ¡Ave María llena eres de gracia! Bendito sea Dionisio». El texto está en la lengua vernácula, excepto las dos frases después del AGLA, que están en latín. Es interesante recordar que las campanas de las iglesias siempre han estado rodeadas de un halo misterioso y mágico, y que era creencia común en toda la cristiandad que su sonido alejaba a los demonios, y a los trolls en los países nórdicos, además de a todo tipo de criaturas dañinas, plagas, tormentas y enfermedades nocivas.

Y con más razón la encontramos en todo tipo de objetos mágicos, como en un talismán cuadrado de madera, procedente de Oslo, que luce la siguiente inscripción: «kales fales AGLA ᚼ AGLA». Las dos primeras palabras son términos que riman y que probablemente sean palabras de poder derivadas de alguna oración. Pero lo que de verdad me llama personalmente la atención en esta inscripción es la runa h, ᚼ, entre los dos AGLA. Habitualmente se interpreta como un monograma de Cristo y la cruz por su parecido con la letra griega χ, la primera letra de la palabra griega *Christós*, pero también es la runa hagall, granizo, cuyo parecido fonético con AGLA es evidente. Los magos rúnicos hilan fino… A veces aparece repetida junto a anagramas de sí misma, es decir, palabras compuestas con las mismas letras pero en orden diferente, juegos de palabras que también se

empleaban en tiempos precristianos. Es corriente encontrarla en la forma AGLA GALA LAGA o similares.

AGLA aparece también en una tablilla de plomo procedente de la isla danesa de Odense en la que podemos ver una inscripción rúnica con cruces entre el texto escrito en latín, en la que encontramos también palabras tomadas de idiomas extranjeros y deformadas de tal modo que su significado real se ha perdido. De nuevo, por su sonoridad, o por formar parte de expresiones rituales y fórmulas litúrgicas, se les atribuía un poder mágico: «+ Ungüento sin prima signatio, + Sal (de roca), gran dolor. Anakristi anapisti kardiar nardiar ipodiar. Cristo vence, Cristo reina, Cristo ordena, que Cristo me libere de todo mal a mí, Asa. Que la cruz de Cristo esté sobre mí, Asa, aquí y en todas partes. + Khorda + inkhorda + khordai + AGLA + Que la sangre de Cristo me bendiga +». Este talismán apareció enrollado sobre sí mismo en una tumba, en un cementerio, lo cual nos deja con la duda de si Asa es la propietaria y el talismán fue enterrado junto a ella, o si Asa se encargó de que lo enterraran en una tumba con el objeto de transferir sus males al cadáver. La transferencia de una enfermedad, un hechizo, etc., a objetos inanimados, en este caso un cadáver, o a seres vivos, es algo muy corriente entre los procedimientos mágicos de muchas culturas.

De nuevo nos encontramos aquí con el acrónimo AGLA, y con algo nuevo, un par de galimatías rúnicos: *anakristi anapisti; kardiar nardiar ipodiar* y el no menos intrigante *khorda inkhorda khordai*. Probablemente sean palabras de origen extranjero que se han deformado hasta perder su significado original y convertirse en trabalenguas utilizado como una fórmula mágica. La palabra *anakristi* parece derivar de alguna expresión que contuviera la palabra griega *Cristo*, mientras que *khorda, khordai, inkhorda*, etc., podrían proceder del latín *chorda* —cuerda de un instrumento musical— o del también latín *cordis* (corazón). Una variante de esta secuencia se encuentra en un talismán fabricado sobre una plancha de madera de primeros del siglo XIII hallada en Bergen, Noruega: *gordin, kordan, inkorþar*, y en otro de plomo procedente de Lurekalven, también en Noruega, una de cuyas líneas muestra la siguiente variante: *ordan, gordin, ingor*. Secuencias fonéticamente muy parecidas se encuentran también en textos antiguos, como en un encantamiento contra los elfos que debía inscribirse en una tablilla de plomo descrito en un manuscrito encontrado en Uppsala, Suecia; reaparece también en grimorios noruegos de magia negra, en hechizos contra los ladrones y la mordedura de las serpientes. La encontramos asimismo en un bastón rúnico de la segunda mitad del siglo XIII hallado en Lödöse, Suecia:

*gordin, gordan* et gordan *ufau ufai ufao*.

Esta secuencia última del bastón de Lödöse, *ufau ufai ufao*, es igualmente una de esas expresiones sin significado, pero a las que se les supone un poder mágico potenciado por su forma de trabalenguas y su sonoridad fonética. Hay muchas variantes de este juego silábico como el *faofaifaufau*, que se encuentra en un talismán de madera perforada de la iglesia de madera de Lom, Noruega, el *fifafufofyfi* —que se grabó sobre una rueda de madera—, o el que se encuentra en una inscripción grabada sobre un talismán en forma de cruz de madera, del año 1300, hallado en Bergen, Noruega: «Faifaofau. ¡He aquí la Cruz del Señor! AEA, AGLA». La frase «¡He aquí la Cruz del Señor!» es la primera de una oración a san Antonio, el santo eremita que sufrió y venció las tentaciones del diablo en el desierto. Dicha oración, el *Ecce Crucem Domini*, era usada, y aún lo es, con el propósito de exorcizar y expulsar a los demonios. ¿Quizá entonces este juego silábico sea una especie de grito para expulsar entes malévolos? A mí personalmente me recuerda a las onomatopeyas que se emplean comúnmente tratando de imitar silbidos o los bufidos de los gatos.

Lo que está claro es que era muy popular, porque juegos silábicos similares los encontramos en otros talismanes rúnicos. Así, en una vara de madera leemos *fu:fo:fi:fy, fofafi*. En otra similar vemos inscrito lo siguiente: *fufafefifoþoþaþiþu. fund, pund, rund, gund, lund, hind, sund, þond*. Fijémonos en que contiene juegos silábicos con la f: fufafefifo, y con la z: zozazizu (transcribiendo la þ como una z), seguido de una serie de palabras monosilábicas y contundentes. Quizá la secuencia completa se recitaba de manera monótona como una manera de alcanzar un estado de concentración. Igualmente sonora es esta inscripción que fue grabada sobre una mesa: «Yo aprendí esto: fefufafø. fuþorkhnieøsbpmtlæy. fatatratkatnatpatbatmat». Tras la ya bien conocida expresión *fefufafø*, reconocemos la secuencia de las letras del futhark: *fuþorkhnieøsbpmtlæy*. Lo que viene a continuación es un auténtico galimatías compuesto de sílabas que terminan en t: fat at rat kat nat pat bat mat. Estos juegos de palabras, como ya hemos visto, eran muy populares y se les atribuían propiedades mágicas desde tiempos antiguos. Es, de nuevo, la magia hipnótica del sonido.

Hemos visto palabras mágicas muy populares en la Edad Media, como las que componen el cuadro SATOR, o AGLA, pero, sin duda, cuando pensamos en una palabra con poderes mágicos y sin ningún significado aparente, la que se lleva la palma por su popularidad es el famoso *abracadabra*. Esta fórmula, de origen incierto, quizá hebreo, quizá arameo, aparece registrada por primera vez en los escritos del romano Serenus Sammonicus, médico y tutor, en el siglo II, de los

emperadores Geta y Caracalla. Sammonicus recomendaba usarla inscrita en un talismán para los enfermos de malaria, del siguiente modo:

ABRACADABRA
ABRACADABR
ABRACADAB
ABRACADA
ABRACAD
ABRACA
ABRAC
ABRA
ABR
AB
A

Del mismo modo que la palabra se va reduciendo, letra a letra, la enfermedad iría remitiendo. Su uso se popularizó entre los gnósticos, que la usaron hasta la saciedad en talismanes contra enfermedades y desgracias de todo tipo. Todavía en 1665, cuando la peste asoló Londres, muchos ciudadanos inscribieron esta fórmula en las paredes de sus casas. Pues bien, la fórmula mágica por excelencia de todos los tiempos aparece también en talismanes rúnicos en una multitud de variantes. Por ejemplo, en una cruz de plomo procedente de la parroquia noruega de Galar, se lee la siguiente inscripción escrita en latín con caracteres rúnicos: «AGLA. Padre nuestro que estás en los cielos, santificado sea tu nombre. Venga tu reino. Hágase tu voluntad, en la tierra como en el cielo. Que esto (la cruz) esté sobre nosotros. (Líbranos) de todo mal, amén. Alfa, señor Abracalara, abraca, abraca, abra. ¡La paz esté con nosotros! (Líbranos) de todo mal, amén». Otro ejemplo lo encontramos en una placa de plomo del siglo XIV hallada en Bergen, Noruega —donde las runas se leen así: *abrabalraba barkalrar*—, o en otra de Tårnborg, Dinamarca, donde, escritas con caracteres rúnicos, aparecen las palabras *libera*, «libre»; *Andreas*, posiblemente el propietario del talismán; *Alpha*, seguramente una referencia al Alfa et Omega, que representan a la divinidad como el principio y el fin de todas las cosas, y la expresión *abakalaba abakala*, claramente una variante del abracadabra.

## NÚMEROS MÁGICOS

En algunos casos apenas se reconoce ya conexión con las tradiciones precristianas salvo el hecho de que algunos de estos hechizos, ya muy

influidos por la nueva fe, se hayan escrito en rúnico. Tal es el caso de un hechizo de sanación de finales del siglo XIV o principios del XV contra la malaria, o quizá la peste bubónica, encontrado en Bergen, Noruega, y cuya inscripción, escrita en latín con caracteres rúnicos, dice así: «En el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, Amén. ¡Sana! Que las cinco heridas de Dios sean medicina (para mí). Que mis medicinas sean la Santa Cruz y la pasión de Cristo. El que me moldeó y me lavó con sangre sagrada expulsó la fiebre que quería atormentarme».

Existen diferentes variantes de este hechizo en Escandinavia y en el continente. También en Islandia, concretamente en el *Galdrabók*. Todas ellas parecen tener su origen en Dinamarca, donde un manuscrito de mediados del siglo XV incluye un ritual escrito en latín contra la malaria que incluye los nombres de siete espíritus maléficos asociados a la enfermedad: Piron, Pupicon, Diron, Arcon, Cardon, Jadon y Ason. Tanto el número siete, como los nombres de los espíritus nos remiten a tradiciones mágicas procedentes de Oriente Próximo. En Arcon, por ejemplo, no es difícil reconocer a los arcontes, las jerarquías espirituales de los gnósticos. La importancia del número siete entre los pueblos mesopotámicos por ser, entre otras cosas, el número de los planetas conocidos en la Antigüedad, se extendió a sus pueblos vecinos y a todo el Mediterráneo, influyendo igualmente en la Biblia y el cristianismo. Muchos hechizos germanos tras la cristianización, al igual que hacen sus vecinos del sur, insisten en realizar acciones repetidas siete veces, rezar una oración siete veces, o durante siete días consecutivos, etcétera.

La creencia en siete espíritus malignos que vagan errantes y rondan a personas y animales para enfermarlos, a semejanza de lo que se creía de trolls, elfos, enanos, etc., se extendió rápidamente. Y como respuesta a esta amenaza empezaron a fabricarse talismanes rúnicos para defenderse de ellos, como el talismán de bronce del siglo XII encontrado en Högstena, Suecia, que lleva la siguiente inscripción escrita en la lengua vernácula y con caracteres rúnicos: «Yo hago un encantamiento contra el espíritu, contra el que camina, contra el que monta, contra el que corre, contra el que está sentado, contra el que firma, contra el que viaja, contra el que vuela. Se marchitará completamente y morirá». Siete espíritus en total, cada uno de los cuales se vincula con una actividad.

Volvemos a encontrarlos en un talismán rúnico de plomo procedente de Blæsinge, Dinamarca, donde se manifiestan como siete maléficas hermanas a las que hay que exorcizar para sanar al enfermo: «Os conjuro a vosotras, siete hermanas… Res [tilia] Elffrica, Affricca,

Soria, Affoca, Affricala. Os invoco y os llamo para que testifiquéis ante el Padre, el Hijo y del Espíritu Santo, que no le haréis daño a este siervo de Dios, ni en los ojos, ni en los miembros, ni en la médula, ni en ninguna articulación de sus miembros. El poder de Cristo más alto residirá en ti. ¡He aquí la cruz del Señor! ¡Vosotros, poderes enemigos! El león de la tribu de Judá, la raíz de David, ha vencido. En el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo, Amén. Cristo conquista, Cristo reina, Cristo ordena, Cristo libera, Cristo te bendice y te defiende de todo mal. AGLA. Nuestro Padre». Estos siete espíritus femeninos de la enfermedad, a veces nueve, número más familiar al paganismo germánico, son mencionados en diferentes manuscritos. En un texto alemán del siglo XI los nombres de las siete hermanas son Ilia, Restilia, Fagalia, Subfogalia, Frica, Iulica, Ignea. En otro encantamiento danés del siglo XV se enumeran bajo los siguientes nombres: Illia, Reptilia, Folia, Suffugalia, Affrica, Filica, Loena (o Ignea). Nombres similares se dan en otros lugares y textos.

El número siete reaparece también en muchos encantamientos curativos nórdicos del periodo cristiano bajo la figura de los siete durmientes de Éfeso. Según una antigua leyenda cristiana, durante el reinado del emperador romano Decio (249-251 d. C.), siete jóvenes nobles de la ciudad de Éfeso que se habían bautizado se negaron a hacer sacrificios a los dioses paganos. Ante la amenaza de muerte huyeron a las montañas y encontraron una cueva en la que se quedaron dormidos. Los hombres del emperador los encontraron allí, y, sin despertarlos, taponaron la cueva para que perecieran dentro. Pero milagrosamente siguieron durmiendo durante años hasta que durante el reinado del emperador Teodosio II (408-450), cuando el cristianismo ya era la religión del Imperio, Adolio, un hombre rico de la región, mandó desobstruir la entrada de la cueva. En ese momento los durmientes despertaron.

Los nombres de los durmientes, según Simeón Metaphrastes, eran Maximiliano, Iámblico, Martín, Juan, Dionisio, Exacustodio y Antonino; aunque según Gregorio de Tours se llamaban Aquílides, Diomedes, Diógeno, Probato, Estéfano, Sambato y Quiriaco. Como no podía ser menos, los siete durmientes son invocados en muchos talismanes rúnicos como remedio contra las enfermedades del sueño y otras dolencias. La leyenda y los nombres de los durmientes se mencionan en una inscripción en un sarcófago del siglo XIV que se encuentra en Alvastra, Suecia: «En el Monte Celion y en la ciudad de Éfeso descansan siete sagrados durmientes: Malchus, Maximianus, Marcianus, Dionysius, Serapion, Constantinus, Johannes. Entonces, que Benedicta, esclava de Nuestro Señor Jesucristo, descanse aquí si

ella muriera de enfermedad. En el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, Amén».

## MAGIA CONMEMORATIVA Y NOMBRES DIVINOS

Una técnica mágica corriente en una gran cantidad de culturas consiste en conmemorar, recordar, algún acontecimiento o pasaje mítico vivido por algún héroe o algún personaje mitológico que esté relacionado con el objetivo que se persigue cuando se confecciona un ritual mágico, un encantamiento o un talismán. En mi obra anterior, *Magia en el Antiguo Egipto*, se encuentran muchos ejemplos. Era corriente, por ejemplo, que en los hechizos para sanar de alguna enfermedad a una criatura se recordara algún acontecimiento mitológico en el que el dios niño Horus enfermaba y su madre, la diosa Isis, encontraba un remedio para sanarle. El enfermo se identifica de este modo con el dios Horus, y el ritual pretende imitar el suceso mítico en el que resulta sanado. Esta técnica se empleó tanto en la magia rúnica pagana como en la cristianizada. Se mencionaba por ejemplo a Longinos, el soldado romano que atravesó el costado de Cristo con una lanza, en hechizos para restañar la sangre y curar las hemorragias.

El pasaje neotestamentario en el que Jesús cura a un ciego se emplea en conjuros contra las dolencias de ojos. Se menciona por ejemplo en un talismán de madera perforada datado en torno al año 1400, procedente de la ciudad noruega de Bergen: «¡Oh Señor, Jesucristo, quien abrió los ojos del que nació ciego, salva los ojos de ese hombre con tu misericordia! Mesías, Soter, Emmanuel, Sebaoth, Adonai. Origen y origen de la bondad, consolador y mediador. Padre inconmensurable, Hijo inconmensurable, Espíritu Santo inconmensurable». Otro pasaje bíblico que se empleaba contra afecciones oculares es aquel en el que Tobías, siguiendo las instrucciones del arcángel Rafael, cura la ceguera de su padre, Tobit. El relato forma parte del *Libro de Tobías*. Tobit, un sabio israelí, se queda ciego cuando unos excrementos de ave caen sobre sus ojos. Su hijo Tobías emprende un viaje para casarse con Sara, una mujer poseída por el demonio Asmodeo. Por el camino, Tobías se encuentra con el arcángel Rafael, quien, disfrazado como un joven que pasa por allí, le da un remedio para liberar a Sara del demonio que la posee. Para ello debe pescar un pez y quemar ante Sara su corazón y su hígado, pero también debe conservar la hiel del pez, ya que con ella podrá curar la ceguera de su padre. Pues bien, en un manuscrito danés leemos un ensalmo en latín en el que se menciona este hecho: «Te

ruego que sanes, Señor, los ojos de este hombre a quien bendecimos, del mismo modo que curaste los ojos de Tobit».

Otro ejemplo similar lo encontramos en una inscripción hecha en torno al año 1335, mezcla de latín y nórdico antiguo, grabada con caracteres rúnicos sobre una vara rúnica noruega de Bergen: «Para los ojos. Tobías cura los ojos de esta persona. fa [i] faufao. Sadrac, Mesac y Abednego (?). Salve (?) Los ojos (?) Ameos (?). Por la sangre». Obsérvese el familiar trabalenguas a base de sílabas con la letra f. Por otra parte, Sadrac, Mesac y Abednego, son tres judíos, personajes bíblicos a los que el rey Nabucodonosor quiso obligar a adorar la estatua del rey y a sus dioses. Como se negaron, hizo que los metieran en un horno de fuego del que salieron indemnes. Estos personajes aparecen también en otros talismanes contra el fuego, los incendios y el herpes, que no deja de ser, de forma figurada, un fuego que quema la piel. Ameos es una planta, mencionada aquí probablemente por sus cualidades curativas. La conexión con la magia precristiana se acentúa en este talismán por la inclusión de ciertos signos mágicos rúnicos que se empleaban en el pasado; especialmente uno, que aparece delante del texto, que se asemeja a una runa ᛦ a la que han añadido un par de travesaños horizontales en la parte superior de la barra vertical. Este símbolo mágico es corriente en muchos manuscritos rúnicos, aunque con un travesaño horizontal en lugar de dos.

Hay muchos ejemplos de magia conmemorativa rúnica similares a estos, como el que se nos presenta en una vara del siglo XIV escrita por ambos lados, procedente también de Bergen, y que lleva escrito un ensalmo en latín con caracteres rúnicos, cuyo objetivo es favorecer el parto de su portadora. En esta ocasión, para darle poder al conjuro, se conmemora tanto el embarazo de María como el nacimiento de Juan el Bautista: «María llevó a Cristo, Elisabeth dio a luz a Juan el Bautista. Que seas absuelto en veneración de ellos. ¡Sal fuera, niño! El Señor te llama a la luz». Hay otros casos de talismanes similares para favorecer el parto, como el que encontramos en un libro de magia procedente de Vinje, Noruega, en el que se recoge una tradición danesa según la cual el talismán debe escribirse y anudarse sobre la barriga de la parturienta. Una versión sueca recomienda lo mismo pero advierte además de que el talismán debe ser arrojado al fuego nada más dar a luz, para evitar que tras el niño salgan los intestinos de la madre. En algunos casos el texto era ingerido por la madre, otra técnica mágica habitual entre culturas muy dispares. También hay una buena cantidad de ejemplos de la ingesta de fórmulas mágicas en mi obra *Magia en el Antiguo Egipto*. Describo allí cómo se utilizaban textos mágicos jeroglíficos sobre los que se pasaba agua que se daba a beber

al enfermo, o que eran ingeridos para asimilar el poder mágico que residía en el escrito.

Otra técnica habitual en los talismanes de la época cristiana son las largas letanías de nombres divinos, acompañados de nombres de arcángeles, de los evangelistas, de santos… No faltan las letras que en hebreo componen el nombre de Jehová, IHVH, el llamado tetragrama o tetragramatón, palabra griega que alude a las cuatro letras santas. Otros nombres divinos de origen hebreo son Adonai, «Señor»; Sabaoth, palabra que significa «ejércitos» y que se aplica a Dios como señor de los ejércitos celestiales. Nombres de origen griego utilizados en las inscripciones rúnicas son Agios, «Santo»; Arreton, «Inefable», palabra que se empleaba en algunos cultos mistéricos; Athanatos, «Inmortal»; Emmanuel, «Dios con nosotros»; Pantocrátor, «Todopoderoso»; Sóter, título que significa «Salvador», y que emplearon varios reyes y gobernantes de origen griego, entre ellos algunos de los reyes ptolemaicos que gobernaron Egipto… Otra forma de invocar a la divinidad era el famoso ALFA ET OMEGA, alfa y omega, a menudo abreviado solo como ALFA o ALFA ET. Alfa y omega son las letras que dan comienzo y fin al alfabeto griego. Son un símbolo del principio y del fin de los tiempos, del origen y del fin de todo lo creado. Algunos de estos nombres están recopilados en letanías religiosas como el *Alma Chorus*, un conocido himno litúrgico.Así, en una pieza de madera procedente de la iglesia de Borgund, Noruega, encontramos una inscripción que comienza con una lista de nombres divinos extraída del *Alma Chorus*: «Mesías, Soter, Emmanuel, Sabaoth, Adonai, ¡Lo mismo que (?), ¡Santo, Inmortal, ten piedad! ¡Alfa y O (mega), Afortunado, Hacedor, Dios, Jesús, Salvador, Santo, Inmortal, ten piedad!, AGLA, AGLA, AGLA».

Es muy frecuente también el uso de letanías, oraciones o fragmentos de ellas; desde el *Pater Noster* —escrito en latín con caracteres rúnicos, y seguido de los nombres de los evangelistas, en una placa de plomo que fue enterrada en Ulstad, Noruega— hasta el Ave María. Frases de esta última oración mariana aparecen en un pequeño rollo de plomo encontrado en Västannor, Suecia. Contenía polvo de hueso, por lo que probablemente era un relicario. Leemos en él una inscripción en latín escrita con caracteres rúnicos que dice: «¡Ave María llena eres de gracia! El Señor es contigo. Bendita tú eres entre todas las mujeres y bendito es el fruto de tu vientre. Amén. Alfa y Omega. AGLA. ¡Ayuda, Dios! Jesucristo nuestro Señor». A veces el Ave María se combina con el *Pater Noster*, como en un talismán de madera procedente de la iglesia noruega de Lom: «Padre nuestro que estás en los cielos. Mateo, Marcos, Lucas. ¡Ave María llena eres de

gracia!».

Es habitual también emplear salmos, como en un curioso talismán de madera en forma de pez, símbolo de los primeros cristianos, procedente de Umîviarssuk, Groenlandia, donde se encuentra inscrito el versículo 49 del salmo 119, precedido del nombre de María: «María. Acuérdate de la palabra dada a tu siervo, en la cual me has hecho esperar». El mismo salmo interviene también en hechizos para tener éxito en asuntos judiciales recopilados en el *Galdrabók*. Un versículo del salmo 67 aparece en una *benedictio mansionis*, una bendición para el hogar, inscrita en una tableta cuadrada de plomo enrollada procedente de Kävlinge, en Suecia. En un lado se grabó una representación de Cristo conocida como *Maiestas Domini*, que muestra a Cristo sentado sobre un trono, portando en una mano el Libro de la Vida, y haciendo con la otra la señal de bendecir con los dedos índice y medio levantados. En el otro lado se grabó una inscripción para proteger la casa y a todos sus habitantes.

Muchas de estas prácticas, encantamientos y talismanes, pese a que utilizan elementos próximos a la fe cristiana, no estaban bien vistos por la jerarquía eclesiástica, que los considera supersticiosos o sospechosos. Todo lo que huele a magia levantaba susceptibilidades entre los clérigos. No obstante, es inevitable que las fórmulas mágicas se popularicen, y a la sombra de la ortodoxia cristiana nacieron una multitud de remedios y procedimientos que mezclan lo mágico con lo religioso. Era frecuente que las oraciones a las que se atribuyen propiedades apotropaicas, protectoras, escritas en pergamino y guardadas en pequeñas cajitas, se aten como filacterias a diferentes partes del cuerpo, algo que practicaban los judíos y que por tanto también se contemplaba con suspicacia. En muchos de los conjuros que hemos visto, se reconocen elementos paganos en mayor o menor medida; en otros, como en los últimos, apenas queda ninguno, salvo el hecho de que están escritos con caracteres rúnicos.

## MAGIA NEGRA, BRUJAS… Y HOGUERAS

Con el tiempo, las técnicas y procedimientos mágicos que se desarrollaron en tiempos cristianos, mezcla de elementos paganos, gnósticos, cabalísticos y cristianos, acabó dando lugar también a hechizos y conjuros de corte más oscuro. Es inevitable que, allí donde las doctrinas religiosas y metafísicas desarrollan una teología del bien y del mal con personajes que militan en un lado o en otro, surja, al lado de una magia que intenta ganarse el favor de las potencias benéficas, otra que trate de pactar o de recurrir a los poderes que se enfrentan a las primeras. En el seno de las sociedades cristianas nórdicas, como en el resto de Europa, junto a una magia que buscaba la protección de las fuerzas divinas y angelicales, de los santos, etc., se desarrolló otra que recurre a los antagonistas de estos, los diablos y demonios de la teología cristiana, a los que se sumaron los viejos dioses convertidos ya, con la llegada de la nueva fe, en entidades demoníacas.

La tradición popular, recogida en muchos cuentos y relatos, decía que los brujos y los magos aprendían su arte en un oscuro y extraño lugar llamado la Escuela Negra de Satanás, una Universidad de la Magia que estaba situada en Francia, según algunos, y en Wittenberg, Alemania, según otros. Allí iban los estudiantes a aprender brujería y conocimientos de la «antigua sabiduría», y se comprometían a permanecer en aquel tenebroso lugar de cinco a siete años sin salir al exterior ni ver la luz del día. La escuela estaba bajo tierra, de modo que su interior estaba en la más completa oscuridad. No había profesores humanos. Los conocimientos eran adquiridos a partir de libros cuyas letras rojas refulgían en la oscuridad. El alimento llegaba a los alumnos de la mano, nunca mejor dicho, de una garra peluda que atravesaba las paredes. Cada año el director de la escuela —que todos los alumnos sabían que no era otro que el diablo— se cobraba un tributo quedándose con el último de los estudiantes que intentaban salir al exterior. Leyendas semejantes sobre una escuela de magia subterránea dirigida por el diablo —el cual se cobra como tributo al

último alumno de cada curso— se encuentran en Escocia, donde la escuela se conoce como Black Airt, o en Rumanía, donde se la llama Scholomance. En cuentos islandeses más tardíos, es en las escuelas de las catedrales de Hólar, en el norte, y de Skalhot, en el sudoeste, donde los estudiantes buscan la enseñanza de la magia.

## GRIMORIOS Y MAGOS

Un grimorio o rimario es un libro de recetas mágicas. Uno de los libros de texto de la Escuela Negra, se decía, era el llamado *Svarteboken*, (el Libro Negro, o Cipriano), cuya autoría se atribuía erróneamente a san Cipriano de Antioquía, que había sido hechicero antes que santo. Un libro con idéntica atribución, aunque de contenido diferente, el llamado *Libro de San Cipriano*, fue un grimorio muy popular por cierto en España y Portugal, especialmente en Galicia. Según se decía en la introducción de este grimorio hispano, el Cipriano, como también se le conocía, había sido escrito por un monje alemán llamado Jonás Sulfurino, a quien el texto le habría sido dictado en el año 1001 por el mismo diablo en el Brocken o Blocksberg, famosa montaña de la sierra del Hertz en Alemania, muy popular por la gran cantidad de leyendas según las cuales las brujas celebraban allí sus aquelarres y se encontraban con el diablo. Es allí, de hecho, donde el poeta Goethe sitúa a su doctor Fausto en la Noche de Walpurgis.

El imaginario popular convirtió a muchos personajes doctos, a menudo hombres de Iglesia, en poderosos magos, eruditos a quienes su ansia de saber impulsaba a aprender las artes mágicas. Tal es el caso por ejemplo de Peter Dass (1647-1707), un poeta y pastor noruego, muy conocido en su tiempo por sus himnos basados en la Biblia. Se decía de él que era propietario de un ejemplar del Libro Negro, y un consumado mago que en una ocasión pactó con el diablo para que le llevara a predicar a Copenhague en un viaje relámpago, a cambio de las almas de todos los que se durmieran ese día en la iglesia escuchando su sermón. Dass improvisó un sermón tan bueno y emotivo que nadie se durmió aquel día y Satanás se quedó sin almas que llevarse.

Muchos cuentos islandeses recogidos por folcloristas del siglo XVII en adelante también tienen como protagonistas a magos legendarios, eclesiásticos la mayoría de ellos, como el sacerdote Sæmundur Sigfússon, también llamado Sæmundur Fróði, y apodado El Sabio (1056-1133). Su hermana, Halla, además de ser conocida por su piedad y su fervor religioso, tuvo fama de ser experta en «la vieja

ciencia pagana». Esta aparente contradicción se repite con muchos personajes del folclore islandés y es una prueba de que algunas de las viejas prácticas acabaron permeando las nuevas creencias. El caso es que Sæmundur aparece en los cuentos como un obispo que aprendió las artes mágicas en la Escuela Negra. Allí llegó junto a otros dos magos islandeses, Kálfur Árnason y Hálfdan Eldjárnsson, de modo que como habían llegado juntos, tendrían que salir al mismo tiempo. Sæmundur se ofreció a ser el último. Para burlar al diablo se puso encima un gran manto dejando las mangas sueltas; cuando subió las escaleras, el demonio agarró el manto y dijo: «¡Tú eres mío!», pero Sæmundur se zafó y subió a toda prisa, aunque no con la suficiente rapidez como para evitar que la pesada puerta, al cerrarse tras él, le golpeara en los talones. De este modo pudieron escapar los tres.

Según dicen otros, lo que ocurrió fue que, cuando Sæmundur llegó a la puerta, el sol le dio de frente y entonces le contestó al diablo que él no era el último, que le seguía otro. El diablo vio su sombra y creyendo que era el último de los estudiantes se arrojó sobre la sombra del mago. Desde entonces Sæmundur carecía de sombra. Un relato similar se contaba de un alumno de la Black Airt escocesa. Por cierto, que no son pocos los cuentos en los que un brujo o bruja al hacer un pacto con el diablo pierde su sombra. Un cuento escandinavo que lleva por título «La mujer sin sombra» relata la historia de la mujer de un predicador que acudió a una bruja malvada para evitar tener hijos. La hechicera le dio siete piedras que debía arrojar a un pozo. Caminando por el cementerio, su marido se dio cuenta de que no tenía sombra, señal de que había cometido algún acto que debía confesarle. En otro cuento de hadas alemán, el protagonista, un tal Peter Schlemihl, pacta con el diablo y cambia su sombra por una bolsa de la que siempre podría sacar dinero.

Pero volvamos con Sæmundur… Después de dejar la Escuela Negra junto a sus compañeros, y tras haberse enterado de que el rey entregaría un cargo en Oddi al que de los tres llegara antes a Islandia, hizo un pacto con el diablo. Si le llevaba hasta la isla en su espalda, sin mojarse los faldones, le entregaría su alma. El diablo tomó la forma de una foca y le llevó a través del mar, pero cuando estaban a punto de alcanzar la costa el mago golpeó la cabeza de la foca con su libro de salmos y el animal se sumergió. Sæmundur nadó hasta la costa y así consiguió burlar al diablo. Se decía de él que poseía un silbato y que, cuando lo tocaba, acudían a él gran cantidad de trasgos preguntando qué había que hacer.

Pese a haber sido alumno de la Escuela Negra, Sæmundur es presentado en los relatos islandeses como un mago benéfico. En

cambio, Gottskálk Nikulásson (1469-1520), apodado El Cruel, obispo de Holar, usaba sus artes con fines menos altruistas. Ambos estudiaron en la Escuela Negra, pero cada uno, a pesar de tener el mismo conocimiento, aplicaba su saber de manera distinta. Otro personaje real al que se le atribuyen en el folclore islandés todo tipo de proezas mágicas es Séra Eiríkur Magnússon í Vogsósum, nacido en 1637 o 1638 y fallecido en 1716. Fue sacerdote, pero su fama de mago le hizo protagonista de muchos cuentos, especialmente por sus enfrentamientos con otra hechicera famosa de su tiempo, Þórdís (Thordis) Markúsdóttir (1668-1728), mujer de alto linaje, conocida también como Stokkseyrar-Dísa, maga orgullosa y descortés que aparece en muchas sagas poniendo de manifiesto sus habilidades mágicas. Eiríkur, que se muestra en las historias como un personaje bondadoso y algo ingenuo, aprendió magia cuando era estudiante en Skalholt. Hacía tiempo, un extraño y solitario anciano había muerto y dejado ordenado que le enterraran con un libro que poseía y que nadie había visto. Eiríkur y otros dos compañeros de escuela, Bogi y Magnús, deseosos de aprender magia, se dirigieron en una ocasión al cementerio de la catedral de Skalholt, donde estaba enterrado el anciano con su libro. Una vez allí, conjuraron al anciano y consiguieron la primera parte del libro llamado *Gráskinn* (Piel Gris). El libro, ilegible para los que no sabían descifrarlo, permaneció durante años sobre la mesa de la escuela de Skalholt hasta que los rumores de que Eiríkur practicaba magia llegaron a oídos del obispo. El prelado convocó al estudiante en Biskupstungar y le preguntó si sabía leer aquel libro. Eiríkur pasó lentamente las páginas y dijo que entendía todos los signos escritos en el libro salvo uno.

Entre sus proezas, se cuenta cómo rescató a una mujer secuestrada por los trolls. Se cuenta también cómo creó un puente de nieve por el que pudo pasar un viajero que le dio a probar su licor cuando el mago le pidió de beber. Otros viajeros que acompañaban a este, sin embargo, mintieron diciendo que no tenían licor que ofrecerle y, cuando intentaron cruzar el puente detrás del primero, este desapareció de forma tan misteriosa como había aparecido. En otra ocasión, unos viajeros le robaron heno para sus caballos, pero cuando iban a cruzar el río, por la magia de Eiríkur, los caballos se detuvieron a beber y no consiguieron moverlos de allí. Uno de sus enfrentamientos con la hechicera Stokkseyrar-Dísa se describe en un cuento en el que la bruja le envía a Eiríkur, de forma anónima, un jersey de lana azul con dibujos rojos. Se trataba en realidad de una prenda hechizada que le mandaba su enemiga para comprobar el alcance de su poder. Un día, Eiríkur tenía que hacer un viaje a caballo

y se puso el jersey, pero la prenda empezó a encoger constriñéndolo de una manera indecible, ahogándole hasta el punto de ponerse azul y no poder hablar. El muchacho que le acompañaba se dio cuenta y le quitó el jersey salvándole de una muerte segura. Con la lana del jersey Eiríkur tejió una falda y se la envió a Stokkseyrar-Dísa. Una noche de invierno tormentosa en la que hacía un frío terrible, el mago dijo que no abrieran las puertas a nadie. Alguien llamó hasta tres veces, cada vez de forma más débil. El sacerdote abrió por fin la puerta y se encontró a la bruja en el suelo vestida apenas con una muda y una camisa, sosteniendo un puchero en la mano. Estaba casi muerta de frío, le permitió entrar y ella le contó que la noche anterior salió de casa a medio vestir para tirar los restos de comida que había en el puchero y se había perdido. Tras aquel episodio se reconciliaron y fueron amigos.

En otra ocasión ocurrió que una mujer llamada Guðrún (Gudrun) o Gunna tenía una deuda con un hombre llamado Vilhjálmur (Vilhialmur), pero era demasiado pobre para pagarle con dinero, así que el hombre se llevó la olla en que cocinaba. La mujer murió, y poco después se encontró muerto también al hombre. La mujer se había convertido en un draugr, un cadáver andante que se vengó cruelmente de él. Buscaron la ayuda de Eiríkur y le enviaron dos hombres para exponerles el caso. El mago les dio un trozo de papel y una bola de lana con dos nudos para que se la dejaran a la peligrosa reviniente. Gunna desató los nudos, y corrió tras la pelota, que la condujo hasta una fuente de aguas termales muy calientes donde fue destruida.

Pese a su carácter benévolo, hay una historia que refleja cómo no todo el mundo tiene el talante ni la entereza de ánimo suficientes para el aprendizaje de la magia. En una ocasión, dos jóvenes le insistieron para que les enseñara cómo levantar a los muertos. Se los llevó al cementerio y, tras murmurar unas palabras, algo parecía emerger de la tierra de una de las tumbas. Uno de los muchachos se echó a reír, el otro se deshacía en lágrimas. A este último le dijo Eiríkur que se fuera a casa y agradeciera a Dios no haberse vuelto loco. Al otro se encargaría de enseñarle su arte gustosamente. Siempre se juega en estos relatos con el carácter ambiguo, a veces siniestro, del conocimiento antiguo. La salvación o la condenación eterna del alma del mago siempre pende de un hilo. En su lecho de muerte, Eiríkur dejó dicho quién tenía que llevar su féretro. Vaticinó además que se levantaría una gran tormenta y que no debían dejar caer el ataúd ni posarlo en el suelo hasta que llegaran a la iglesia. Aparecerían dos pájaros, uno blanco y otro negro que pelearían cruelmente. Si ganaba

el blanco debían enterrarlo en el cementerio, pero si ganaba el negro debían enterrarlo fuera de él. Todo ocurrió como él dijo. El vencedor fue el pájaro blanco y fue enterrado dentro del cementerio. Esta historia refleja la lucha entre el bien y el mal. El diablo habría querido llevarse con él el alma del hechicero, pero su alma inclinada al bien terminó venciendo.

¿Existió alguna vez el Libro Negro del que hablan los cuentos? Del mismo modo que en Europa surgieron grimorios y recetarios en los que se mezclaban hechizos de toda especie y condición moral, y oraciones cristianas con invocaciones a demonios, en los países nórdicos se desarrolló una literatura similar, en la que curiosamente se mezclan de forma ecléctica las invocaciones a la divinidad y a sus representantes con los llamamientos a los poderes y las potencias del infierno. Otro libro del que no sabemos si existió realmente es el *Gráskinn* (Piel Gris), aquel que el sacerdote Eiríkur í Vogsósum redactó a partir del libro del anciano enterrado en la catedral de Skalholt. De esta obra se dice que hubo dos copias, una en Hólar y la otra en Skalholt. Se decía que constaba de dos partes, la primera estaba escrita en letras latinas, donde se describen las artes menores. Quien leía hasta esta parte podía salvar su alma. Pero quien leía la segunda parte escrita con runas crípticas que ocultaban los peores hechizos de magia negra estaba condenado.

El obispo Gottskálk el Cruel habría sido, por otra parte, el autor del *Raudhskinni* (Piel Roja), un libro legendario escrito en caracteres rúnicos dorados sobre cuero rojo en el que se compilan los secretos y hechizos de la más negra de las magias derivada de tiempos paganos. Es un libro legendario, mítico, del que no se ha encontrado ninguna copia y que bien puede haber sido una invención popular. Cuenta la leyenda que fue enterrado con Gottskálk, y que doscientos años después un estudiante de Hólar llamado Loftur el Hechicero, intentó animar el cadáver del mago para hacerse con el libro, pero el difunto fue más poderoso que el nigromante. Loftur era un entusiasta del conocimiento mágico y trató de inculcárselo a sus compañeros. Los animaba a lanzarse hechizos entre ellos. Fue amonestado por su conducta por el decano Thorleif Skaftason, pero, en vez de enmendarse, tiempo después intentó luchar con sus artes mágicas con el decano. Pero este era hombre de Dios y buen conocedor también de las artes mágicas, de modo que no consiguió hacerle daño.

Loftur se aprendió de memoria el libro Piel Gris, y no cejó en su empeño hasta que aprendió toda la ciencia contenida en él. Fue a ver a otros hechiceros para aprender más, pero ninguno sabía más que él. Conforme crecía en conocimiento, su temperamento se tornaba más

peligroso, caprichoso y taciturno. Fue entonces cuando trató de hacerse con el libro Piel Roja, que estaba enterrado junto al cuerpo del obispo Gottskálk el Cruel. Con esa intención fue una noche a la iglesia, acompañado de un ayudante; subió al púlpito y empezó a cantar sus hechizos. Tres obispos mitrados se levantaron de sus tumbas y le rogaron que no continuara, pero él siguió cantando con más fuerza. Por fin apareció el obispo Gottskálk el Cruel, sin crucifijo, con cayado y con el libro de hechizos debajo del brazo. Miró a Loftur y le dijo que nunca lo obtendría. Y así fue; no lo logró porque Gottskálk era más poderoso que él. A raíz de aquello su carácter se agrió aún más, pues sabía que estaba condenado.

De su carácter malvado da testimonio una anécdota según la cual, cuando aún era estudiante, visitó a sus padres por Navidad. Allí utilizó sus artes para obligar a la criada a que le sirviera de montura tras herrarla y embridarla. Después de aquello la pobre chica enfermó, quedó postrada en la cama y acabó muriendo. Veremos más adelante que cabalgar a una persona es una de las hazañas mágicas que se atribuyen a las brujas. Incluso cuando quería ayudar las cosas no salían bien. En una ocasión, quiso ayudar a una criada suya cuyo trabajo era limpiar la ceniza de la cocina, ya que la mujer estaba embarazada y le costaba realizar su trabajo. El hechicero abrió un hueco en la pared para que pudiera sacar mejor la ceniza, pero la chica, una vez dentro, titubeó, el hechizo perdió fuerza y la pared se cerró emparedándola. Más tarde encontrarían allí el esqueleto de una mujer de pie con el de una criatura nonata en su interior. Un día Loftur desapareció tras convencer a un pescador para que le llevara en bote al mar para pescar juntos. Un testigo afirma que una garra peluda y gris emergió de las aguas, tiró del bote y los hundió en las profundidades marinas.

Volviendo a los libros de magia… Los anteriores son libros legendarios, pero el *Galdrabók*, cuyo título significa literalmente «Libro de los conjuros» —que hemos mencionado ya en varias ocasiones—, es el más conocido. Se empezó a escribir a finales del siglo XVI, ya en la época de la Reforma Protestante, y se concluyó a mediados del siglo siguiente. Fue escrito en Islandia por cuatro autores, tres islandeses y uno danés. El primero de ellos escribió los diez primeros hechizos del libro; el segundo añadió los que van del 11 al 39; el tercer mago incrementó el texto con los hechizos 40 al 44. Por último, el mago danés añadió el resto de los hechizos hasta completar los 47 que componen la obra y que tomaría a su vez de libros islandeses hoy desaparecidos. El texto está escrito parte en latín y parte en rúnico, y, como ya hemos dicho, mezcla invocaciones tanto

a las fuerzas celestiales como a las demoníacas, incluidos los viejos dioses paganos. El *Galdrabók* le debe la mayor parte de su contenido a los típicos grimorios y libros de magia ceremonial europeos. Lo que el libro llama runas a menudo son imitaciones de los sigilos y sellos que aparecen en dichos textos repletos de fórmulas cabalísticas y gnósticas.

El mismo eclecticismo muestra en cuanto a los tipos de hechizos que contiene, algunos de carácter benéfico, entre los que se incluyen, además de hechizos protectores, conjuros para la salud que van desde aliviar un dolor de cabeza, curar el insomnio, la peste o los mareos, hasta los problemas del embarazo. Otros, además de los hechizos contra ladrones, entran de lleno en el terreno de la magia más dañina, e incluyen hechizos para provocar flatulencias a alguien a quien se quiere mal, inducir a las mujeres para que accedan a los deseos amorosos del hechicero, matar animales, provocar miedo a terceros, dormirlos, *etc.* Existe una variante de la obra, datada en 1670, que solo compila remedios y conjuros de magia blanca conocida como *Galdrakver* (Pequeño Libro de Magia). Se le conoce también como Lbs 143 8º.

El *Galdrabók* inicia su recopilación de hechizos con una oración en latín que es una letanía de nombres divinos, de santos y de personajes bíblicos intercalados con cruces para ser leída justo antes de que uno se encuentre con un enemigo, aunque, dice el libro, sirve también contra la fatiga y el cansancio. Los siguientes hechizos también son fórmulas judeocristianas contra todo tipo de males, para el parto, para detener hemorragias, para los dolores de cabeza y el insomnio… El siete y el ocho hacen uso de sendas variantes del símbolo conocido como «yelmo del terror» para, respectivamente, evitar robos y enfermedades del ganado y conquistar el amor de una mujer. A lo largo del texto se entremezclan hechizos de todo tipo en los que se yuxtaponen elementos cristianos, incluidos salmos, sigilos que recuerdan a los de los grimorios del continente, símbolos que a menudo parecen derivar directamente de las runas, etcétera. Muchos sigilos y signos que el libro llama *galdrastafir*, «pentagramas mágicos», y que muchos toman erróneamente como signos rúnicos empleados durante la era vikinga, no son en realidad sino variantes de letras latinas y otros signos foráneos. Otros sí son, en efecto, variantes de símbolos mágicos rúnicos antiguos y de las llamadas «runas de calendario», que comenzaron a utilizarse en Escandinavia a partir del siglo XIII.

Existieron otros libros similares ya perdidos. Por ejemplo, sabemos que el pastor Jón el Instruido, nacido en 1570, poseía libros de magia

que al final acabaron en poder, en 1625, de otro pastor llamado Gudhmundur Einarsson de Stadharstadhur, que los empleó como fuente para escribir un tratado contra las artes mágicas en 1627. Gudhmundur interpretó de forma errónea, considerándolos expresiones de adoración al diablo, muchos de los hechizos de aquellos libros, escritos con caracteres rúnicos, pero que en su mayoría contenían salmos cristianos o el cuadrado mágico SATOR, que vimos en un capítulo anterior. A raíz de la publicación de aquel tratado, Jón fue acusado y condenado por brujería en 1631, aunque pudo salvar la vida y no fue ejecutado.

De otro libro de hechizos perdido conocemos el contenido pero no el texto. Uno de los maestros de escuela de Skalholr lo encontró sobre la cama de dos estudiantes en 1664. El maestro se lo entregó al obispo Brynjulfur (Briniulfur) Sveinsson, el cual hizo una lista con los contenidos. No sabemos qué ocurrió con el libro, que muy probablemente acabó en la hoguera. Los estudiantes no fueron juzgados, pero tuvieron que exilarse a Inglaterra, de donde solo uno de ellos volvió transcurridos algunos años. En la lista del obispo encontramos las cabeceras de algunos hechizos, algunos de los cuales contienen elementos paganos. Por ejemplo, el número 14 decía: «Para luchar de un modo diferente, con tallas y extracción de sangre. Además cuatro signos: diente de cerdo, ginfaxi (Apéndice B, fig. 5), hagall y satrix». Tanto el tallado como la extracción de sangre parecen aludir a las runas. El número 20 es el yelmo de terror, un signo rúnico para infundir pavor en los enemigos. El 24 rezaba: «Conjuración de un zorro. El señor Thorr y Odhinn son invocados con veintitrés signos». No hace falta decir más sobre el carácter pagano de este hechizo. El número 26 era: «Conjuración de un ratón, con una costilla humana: el Diablo se invoca con total confianza en Thorr y Odhinn con el verso sator arepo, etc.». El número 27 dice: «Darle a alguien la espina del sueño con el dibujo de sangre y dos signos». Recordemos que un hechizo denominado «espina del sueño» fue empleado por Odín para sumir a la valkiria Brunhild en un sueño profundo del que no podía despertar. El 74: «Para que un troll de *utburdhur* (el fantasma de un niño muerto sin haber recibido el bautismo) haga enloquecer a alguien, con cuatro signos». Y el 80: «Contra el robo: conjurando a hrímthurs, el gigante de la escarcha; a grímthurs, el gigante cruel; y al Padre de los Trolls (Odín), con veintinueve signos». Como vemos, muchos elementos paganos aún perduraban en los libros de magia.

Otro libro que recopila veinte hechizos islandeses medievales es el llamado *Manuscrito de Huld*, una colección recogida en el siglo XIX por Geir Vigfusson de Akureyri. El material es mucho más antiguo y se

parece al que ofrece el *Galdrabók*. La mayoría de los hechizos consisten en sigilos que deben grabarse como si fueran runas, aunque la forma de los mismos recuerda de nuevo a los sellos y sigilos de grimorios continentales.

Hay un aspecto de la magia islandesa tardía que resulta, más que inquietante, espeluznante. La obsesión por las cosas y el trato de los muertos, por los aspectos más oscuros de la nigromancia, alcanza en la isla cotas insospechadas. Pocos habrán oído hablar de los necropantalones, los *nábrók*, literalmente «pantalones de cadáver». El «privilegiado» poseedor de esta prenda tendrá dinero ilimitado. Eso sí, para ello debe hacerse con la piel de un difunto. Si es posible debe ser de un amigo, ya que en vida hay que pedirle permiso para realizar la operación cuando fallezca. Si contamos con su beneplácito, una vez muerto, se le desentierra y se le desuella de cintura para abajo, de modo que con la piel de sus piernas y de su cintura obtendremos unos pantalones en los que uno debe enfundarse hasta que se peguen a su propia piel. Después hay que cometer un acto ruin: robarle una moneda a alguna viuda con pocos recursos económicos. La moneda debe guardarse dentro del escroto de los pantalones junto a un trozo de papel que lleve dibujado el símbolo mágico conocido como *nábrókarstafur* (Apéndice B, fig. 6). La moneda dentro del escroto se duplicará de forma incesante, y nunca le faltará dinero a su portador. Este hechizo, que data del siglo XVII, puede que nunca se haya realizado realmente. Nunca se ha hallado un objeto de este tipo. Lo más cercano es una reproducción que podemos encontrar en el Strandagaldur, el Museo de Hechicería y Brujería de Islandia.

Las prácticas nigrománticas ya eran conocidas en tiempos precristianos, y es muy probable que muchos de los procedimientos y rituales relacionados con difuntos que se registran en Islandia después de la Edad Media conserven algún componente precristiano. Uno de esos ritos pretendía hacer salir al difunto de la tumba y convertirlo en un criado del mago, algo semejante a los zombis caribeños. Estos difuntos son llamados *voga*, y puede utilizárseles para dirigirlos contra un enemigo o incluso contra una familia entera. El procedimiento para hacerlo ya lo describimos en una obra anterior, *Vampiros*. El nigromante extraerá sangre de su brazo izquierdo, y con esta tinta escribirá el padrenuestro al revés sobre papel o pergamino, durante ciertas noches. Sobre una vara grabará ciertas runas, y con dicha vara y el pergamino se dirigirá al cementerio. El hechicero girará la vara sobre la tumba mientras lee el padrenuestro invertido que lleva apuntado en el pergamino. Debe acompañarlo con ciertas fórmulas secretas. Pasado un tiempo la tumba empezará a moverse y el difunto

comenzará a levantarse despacio pidiendo que le dejen descansar en paz.

Pero el hechicero no debe cejar en su empeño. Si únicamente quiere conocer algo oculto con el rito, cuando el cadáver haya emergido lo suficiente como para tener medio cuerpo fuera, puede hacerle dos preguntas, no más. Si lo que quiere es convertirlo en esclavo, debe continuar hasta que el cadáver termine por salir del todo. En su nariz y su boca mostrará una especie de mucosidad llamada «espuma de cadáver», que debe retirarse de una forma especialmente repugnante. Después, el hechicero extraerá sangre de su pie derecho y la depositará sobre la lengua del muerto. En ese mismo instante, el difunto despertará y peleará con el hechicero con intención de llevárselo con él a la tumba. Si el muerto no le vence, el nigromante tendrá un difunto a su servicio. Por esta razón, porque deberá pelear con el cadáver, se aconseja al brujo que escoja una tumba pequeña, ya que la fuerza del cadáver es la mitad de la que tenía en vida y proporcional a su edad. Mejor, por tanto, seleccionar el cuerpo de alguien joven y pequeño.

## TALISMANES Y SIGILOS EN LOS LIBROS DE MAGIA

Ciertos talismanes y sigilos procedentes de los grimorios nórdicos se han popularizado mucho entre los simpatizantes del neopaganismo, que los suelen llevar en forma de colgante o incluso tatuados. De algunos viejos hechizos y talismanes solo queda un vago recuerdo en los grimorios medievales y posteriores. El llamado yelmo del terror, o la espina del sueño (Apéndice B, fig. 3), de la que ya hablamos en páginas anteriores, aparecen en la literatura éddica, pero en los libros de magia posteriores han perdido parte de su significado original. El *aegishjalmur* (Egishialmur) (Apéndice B, fig. 1), «yelmo de Ægir», también conocido como yelmo o timón del terror, aparece en los textos de la Edda como uno de los tesoros conseguidos por el héroe Sigurd arrebatados al dragón Fafnir, y no sería otra cosa que un casco mágico que provocaría el miedo en los enemigos de su portador. En el *Galdrabók* hay varios sigilos que son conocidos como aegishjalmur (egishialmur). Uno de ellos se dibuja sobre la frente con el dedo índice de la mano izquierda, no para infundir terror, sino para pacificar el corazón del adversario y calmar su ira. Otros dos diseños, sin embargo, se dibujan sobre el ganado enfermo, uno sobre el hombro izquierdo, otro sobre el derecho, o sobre las palmas de las manos cuando se busca conseguir el amor de una mujer. A continuación, el texto muestra dos dibujos que se emplean para inspirar miedo al

enemigo, pero no se dibujan sobre parte alguna del cuerpo, sino que se tallan sobre un trozo de madera de roble que se llevará colgado en el pecho.

En la actualidad, se han popularizado muchos diseños basados en el sigilo que representa al yelmo del terror según aparece en el manuscrito *Galdrakver*. Hay quien está firmemente convencido de que la figura que aparece en el *Galdrakver* se empleaba en el periodo vikingo, pero no hay ninguna evidencia real de que no sea un sello diseñado en tiempos tardíos, cuando los magos islandeses se inspiraron también en los sigilos que pueblan los grimorios europeos con una tradición diferente a la nórdica. Si el dibujo que aparece en los grimorios era la forma real que tenía el yelmo del terror en tiempos antiguos sigue siendo hoy motivo de controversia. Y por si el tema no fuera suficientemente confuso, resulta que en el manuscrito de magia clasificado como LBS 2413 aparecen nueve diseños diferentes del yelmo del terror que deben usarse 99 veces.

Se especula con la posibilidad de que el símbolo, cuya forma, como vemos, varía levemente de un grimorio a otro, se dibujara sobre la frente para inspirar temor en el enemigo. Jón Árnason recopiló en el siglo XIX un compendio de cuentos populares islandeses, y entre el material que recogió encontró una descripción del mismo. Debía fabricarse en plomo y presionarse entre las cejas mientras se recitaba: «Llevo el timón del temor entre mis cejas». Otros afirman que el símbolo se trazaría sobre la frente con sangre o con saliva, o que se grabaría sobre el casco, pero no hay evidencia de ningún tipo que respalde ninguna de estas teorías.

Otro talismán muy popular es el *vegvisir* (Apéndice B, fig. 2), «el que muestra el camino»; aparece solo en el manuscrito Huld y no en el *Galdrabók* como se ha dicho erróneamente. Es un símbolo que hará que su portador no se pierda, aunque no conozca el camino y se vea envuelto en tormentas y expuesto a las inclemencias del tiempo. Por esa razón se le ha llamado también «la brújula vikinga». De este sigilo ni siquiera tenemos referencias directas en la literatura o las sagas.

## LA GENTE ASTUTA

Muchas prácticas antiguas quedaron recogidas en el folclore y, aunque enmarcadas ya en una cosmovisión básicamente cristiana, se convirtieron en el acervo mágico de personas que actuaban como sanadores, adivinos y gente experta en procedimientos mágicos útiles y bien vistos por la comunidad. Los métodos que empleaban solían acompañarse de ceremonias y oraciones en los que se invocaba el

poder de Jesús, de los ángeles, de la Trinidad, *etc.* Con todo, cualquier práctica mágica, incluso la que invocaba a los poderes celestiales, se veía con desconfianza por parte de las autoridades. En el siglo XIV, un arzobispo noruego condenó hasta tres veces las prácticas de aquellos que empleaban o fabricaban «medicamentos, runas, magia negra y superstición».

Desde al menos el siglo XV, prácticamente en toda Europa está presente la figura de las llamadas personas astutas o sabias, hombres y mujeres generalmente entrados en años que tenían conocimientos de magia popular, herboristería y otras artes, entre ellas las adivinatorias, que actuaban como curanderos, parteras, *etc.* Su figura aún ha sobrevivido en las zonas rurales del continente. En Dinamarca se les conoce como *kloge folk*, «gente sabia», y en Noruega o Suecia como *De kloke*, «sabios». Tradicionalmente, se supone que algunos de ellos estaban en posesión de algún grimorio o libro del que obtenían sus conocimientos, como el Libro Negro, o los Libros de Moisés, libros míticos que supuestamente serían el VI y el VII de Moisés que no fueron incluidos en la Biblia.

Algunos de estos sanadores incluso actuaron como médicos para nobles y reyes, como es el caso de la sueca Brigitta Lars Anderssons, que en el siglo XVI atendió a los hijos del rey Gustavo I y de la reina Margaret, quien la tenía en gran estima e incluso la consultaba en asuntos financieros y de otra índole. Como ya hemos dicho, pese a que algunos eclesiásticos los miraban con recelo, la mayoría de la población no identificaba a la gente sabia con las brujas que habían pactado con el diablo, y los tenían como personajes útiles para la comunidad. Por esa razón no hubo una persecución tan cruel ni tan dura como la que sufrieron las personas acusadas de brujería y de pacto con el diablo. Cuando eran acusados lo eran por delito de superstición, no de brujería. En Alemania, por ejemplo, se las condenaba al destierro y no a la pena capital. En 1670, Johan Eriksson, un hombre sabio de Knutby, Suecia, fue hallado culpable del delito de superstición y condenado a sufrir cinco veces la pena de baquetas, que consiste en que el condenado debe pasar a través de dos filas de personas que le azotan con baquetas, correas u objetos similares. Parece que reincidió, porque en 1680 se le aplicó de nuevo la misma pena nueve veces. Era habitual que los condenados siguieran realizando sus prácticas, e incluso que el juicio les diera más publicidad y acudiera más gente a ellos. También en Suecia, un tal Ericsson of Dalarna —que era célebre por adivinar mirando en el vino las enfermedades que aquejaban a los que acudían a él— fue condenado en 1720 y en 1726. Este hombre dijo que se veía obligado

a esconderse porque los enfermos iban a él en mayor número después del primer proceso.

Muy popular en Suecia fue también Brita Biörn, una mujer sabia que en 1722 fue acusada de superstición por Niclas Lutterman, vicario de la parroquia de Gothem. Según declaró en el juicio, había aprendido su arte de otro hombre sabio llamado Jacob i Halla, quien, mientras ella estaba en la cama, se había llevado su alma al submundo para conocer a los *Di sma undar Jordi*, la «pequeña gente subterránea». El tribunal juzgó aquello como una ilusión provocada o bien por el demonio o por la locura, y la condenó a ocho días a base de pan y agua y a confesar públicamente sus pecados, los cuales incluían haber trabajado en domingo y emplear conjuros en los que invocaba a la Trinidad. Pese a la vigilancia que pesaba después de aquello sobre su casa, la cantidad de gente que iba a verla aumentó, hasta que ante las nuevas quejas del vicario fue arrestada en 1737 junto a una clienta llamada Beata Grupe. El juicio se celebró en 1738, y allí confesó que quien la había iniciado en el arte era su primo Gertrud Zakrisdotter. Tuvo que leer cinco de los conjuros que realizaba ante el tribunal, el cual los encontró supersticiosos, razón por la que fue condenada el 21 de octubre de ese mismo año a permanecer doce días ante la mirada pública en la Torre de Kajsa, situada en la muralla de Visby, a base de pan y agua. Su arte no murió con ella, ya que su nieta Greta Olofsdotter Enderberg, y más tarde la hija de esta, Gertrud Olofsdotter Ahlgren (1782-1874), continuaron con el oficio y ganaron reputación a su vez como mujeres sabias. A ambas mujeres les atribuían conocimientos de hierbas y poderes mágicos que empleaban para sanar a los que acudían a ellas. La historia de esta mujer es interesante, pues parece demostrar que las viejas artes se enseñaban en el seno de algunas familias.

Hija de curandero sueco era también Maria Jansson (1788-1842). Se ganaba la vida como curandera y nodriza visitando a los enfermos. Su fama era tal que requerían su presencia en lugares muy alejados de donde vivía. A algunos enfermos los recibía en una posada llamada Kisa, por lo que llegó a ser conocida como Kisamor, «madre de Kisa». Gente importante requería sus servicios, hasta tal punto que en 1814 ciertas pacientes ricas y agradecidas le regalaron una casa en Östergötland. No solo eso, en alguna ocasión se requirió su presencia en Estocolmo para tratar a una mujer de la familia real. Fue a la ciudad varias veces llamada por gente pudiente que solicitaba sus servicios médicos.

Ya en el siglo XIX fue muy popular la curandera sueca Lena Jansdotter Göthe (1802-1865), más conocida como Göta-Lena. Tal fue

su fama, que es la protagonista de muchos cuentos e historias del folclore de su país. Como ocurría con los sanadores más afamados, acudían a ella enfermos de lugares muy alejados. Tenía además fama de vidente y se decía que era capaz de ver, en un barril de agua, sobre la superficie del café, o en un pañuelo, quién había robado algo y dónde estaba escondido el objeto. Se decía también que había hablado con el diablo, y que era capaz de enviar disparos mágicos, conjuros que eran lanzados como dardos mágicos contra alguien para enfermarlo. Se decía asimismo que había aprendido su ciencia tras haber probado una decocción de un *vitorm*, una «serpiente blanca», un personaje mitológico del folclore escandinavo y del alemán cuya extrema blancura procura habilidades mágicas. Tomar una sopa en la que se ha cocido un vitorm, o retener uno, proporciona todo tipo de habilidades, incluidos el don de sanar o el de entender la lengua de las aves. Podemos reconocer muchos elementos precristianos en los poderes que se le atribuían. Y de nuevo nos encontramos aquí ante una tradición familiar, ya que la hija de Lena, Johanna Andersdotter, su nuera Johannas, y su hijastra, Frida Kristina Mårtensson, fueron a su vez famosas curanderas.

También en Noruega hubo hombres y mujeres sabios famosos que tuvieron que vérselas con la justicia después de que en aquel país se promulgara en 1794 una ley contra los curanderos. Sin embargo, eran más perseguidos por ejercer la medicina de forma no oficial que por otra cosa. Anne Johansdatter Viker (1793-1851), más conocida como Mor Sæther, Madre Sæther, por ejemplo, fue condenada a la típica dieta de pan y agua durante sus estancias en la cárcel en 1836, 1841 y 1844. Su fama de sanadora era tal que tras su ingreso en prisión en 1844 hubo una protesta apoyada además por gente influyente e incluso nobles. Mor Sæther apeló a la corte suprema y fue liberada. Además de sus conocimientos de herboristería, esta mujer sabía de medicina y anatomía, y acabó obteniendo un permiso oficial para practicar la medicina.

Otra mujer sabia famosa en Noruega fue Beret Krampen, a quien una anciana enseñó el arte de predecir, y cuyas fórmulas habría sacado de algunos grimorios y libros negros. Beret se dedicó a su oficio de manera profesional. Gentes de las ciudades vecinas iban a verla para requerir sus servicios. Una de sus discípulas fue AnneMarie Andersdatter (1810-1905), que además de estudiar con Beret había aprendido su oficio de otros hombres y mujeres sabios de su región. Actuaba como vidente, pero también como sanadora, experta en conjuros y plantas medicinales, con las que se especializó en el tratamiento del raquitismo y de las enfermedades cutáneas. Como era

costumbre, antes de morir, enseñó su arte a una mujer joven para que heredara su conocimiento. Nos queda constancia de mujeres sabias que en Noruega alcanzaron gran fama por su arte en tiempos relativamente recientes, como Valborg Valland (1821-1903), que murió a principios del siglo XX.

En Gran Bretaña, desde los primeros tiempos de la cristianización, se persiguió el uso de la magia y de los ritos paganos. En los libros penitenciales, libros devocionales que especificaban las penitencias que debían realizarse según el pecado cometido, aparecen reflejadas también las penitencias que debían imponerse a aquellos que utilizaban artes mágicas. El *Paenitentiale Theodori*, atribuido a Teodoro de Tarso, arzobispo de Canterbury de finales del siglo VII, es uno de los más antiguos. Uno de los capítulos habla de la idolatría y de las prácticas mágicas y paganas: «Si una mujer ha realizado encantamientos o adivinaciones diabólicas, que haga penitencia durante un año. Sobre lo que dice en el canon: los que observan augurios, auspicios o sueños o cualquier tipo de adivinaciones según las costumbres de los paganos, o invitan a hombres que practican este tipo de cosas en sus hogares para consultarles: si se arrepienten y si son del clero, que los expulsen, pero si son laicos que hagan penitencia durante cinco años». Aun así las persecuciones no fueron demasiado cruentas, y la gente sabia no tuvo mayores problemas hasta que, en tiempos de Enrique VIII, se promulgó en 1542 la Ley de Brujería, que condenaba a muerte a todos los que llevaran a cabo invocaciones y conjuros para realizar hechizos de amor, localizar tesoros, *etc.* No duró mucho. En 1547 esta ley fue derogada. La gente sabia pudo practicar su arte sin miedo hasta que en 1563 se promulgó una ley que condenaba el uso de conjuros y hechicerías. De todas formas, la nueva ley no era tan dura como la de 1542.

La pena de muerte se reservaba únicamente a los que conjuraban a los demonios, o a aquellos que habían matado a alguien utilizando procedimientos mágicos. Las persecuciones se dirigieron más hacia las brujas que habían pactado con el diablo, y la gente sabia llamaba mucho menos la atención de las autoridades, e incluso era la que señalaba a las posibles brujas que habían hecho pactos con el demonio dentro de su comunidad, lo que daba a veces lugar a los tristes procesos de cacerías de brujas que sacudieron Alemania y Escandinavia en los siglos XVI y XVII. No faltaban partidarios de que se aplicara el mismo tratamiento para todos, pero no contaban con el apoyo popular. La gente tenía miedo a las brujas, pero consideraba personas útiles a curanderos, y hombres y mujeres sabios, y a menudo se les defendía de las pesquisas de los cazadores de brujas. Con la

llegada de la Ilustración, a mediados del siglo XVIII, la opinión sobre la magia cambió. Se consideraba una superstición irracional creer en la magia, y aquellos que la usaban eran contemplados como estafadores que vivían de actividades fraudulentas. Este fue el nuevo punto de vista que se aplicó en la Ley de Brujería de 1736. Ya no se ejecutaba a nadie por lanzar maleficios sobre gentes y ganados; se les condenaba a un año de prisión por atribuirse poderes inexistentes y engañar a sus clientes.

La frontera entre brujos y hombres sabios a veces no era demasiado nítida. Hechiceros y sanadores tenían cosas en común. Por ejemplo, especialmente en Gran Bretaña, ambos hacían uso de familiares, seres sobrenaturales que ayudan al mago en sus quehaceres, y que pueden tomar la forma de animales domésticos o de criaturas similares. En el caso de las brujas suelen ser pequeños diablillos, espíritus perniciosos que les entrega Satán después del pacto. En cambio, a los familiares de la gente sabia se les atribuye una naturaleza más benévola. A veces se trata de espíritus de la naturaleza, seres feéricos, elfos, hadas, etc., que parecen asociar algunas prácticas de los hombres y de las mujeres sabias con las tradiciones precristianas. Es habitual que el espíritu familiar lleve a su dueño hasta algún lugar llamado Elfhame, el hogar de los elfos, que fue conocido más tarde como Fairyland, la tierra de las hadas. El viaje a veces tiene lugar durante el sueño y es el alma la que vuela hasta alguna colina bajo la cual se encuentra un gran salón donde habitan los invisibles, liderados por un rey y una reina que invitan al viajero a participar en banquetes y festejos. Esta creencia en espíritus que ayudan al mago tiene muchas similitudes con la de los espíritus que ayudan a los chamanes, lo que evidencia de nuevo el carácter precristiano de la misma.

Según un escritor islandés del siglo XVII, en Islandia se registra ya un caso de brujería en el año 1500 en el que una mujer fue castigada por poseer un familiar, concretamente un *tilberi*. Esta criatura, familiar de la bruja, cuyo nombre significa «portador», es una entidad creada mediante magia para robar la leche y la lana del ganado de sus vecinas. También se la denomina *snakkur*, «huso». Solo las mujeres podían crearlo, robando una costilla de un cuerpo enterrado en Pentecostés y envolviéndola en lana que también debían haber robado. El hecho de que sea una costilla lo que va a darle cuerpo a la criatura quizá tenga que ver con el mito bíblico de la creación de Eva a través de la costilla de Adán. A veces se exigía que dicha lana procediera de entre los hombros de una oveja que perteneciera a una mujer que hubiera enviudado recientemente. La bruja debía llevar

entonces la costilla envuelta en lana entre sus pechos, hacerse después con el vino sacramental de la comunión y escupirlo sobre la criatura. Debía hacer esto tres veces para insuflarle vida. El tamaño de la criatura iba creciendo hasta que ya no podía ser llevada en el pecho. Entonces la bruja debía cortar un poco de piel del interior de su muslo para que, a modo de pezón, el tilberi pudiera seguir alimentándose. La bruja podía enviarle entonces a robar la leche de ovejas y vacas del vecindario. Saltaba sobre el lomo de su presa y se alargaba hasta llegar a las ubres. Cuando estaba atiborrado volvía y decía: «¡Barriga llena, mamá!». La criatura vomitaba entonces la leche robada allí donde le dijesen.

Para defenderse de estas criaturas los granjeros solían hacer cruces sobre el lomo y las ubres de sus animales, o bien colocaban un salterio, un libro de salmos, sobre su lomo. También podía saberse si la mantequilla había sido hecha con leche robada por un tilberi haciendo sobre ella un signo mágico, el *smjörhnútur* (smiornutur, Apéndice B, fig. 4), «nudo de mantequilla». Si la leche había sido robada por un familiar, la mantequilla se deshacía o se convertía en espuma.

La criatura también robaba la lana haciendo una bola con ella que después llevaba rodando a casa de la bruja. Era tan rápida que no había forma de atraparla. Eso sí, al huir acababa refugiándose bajo las faldas de su hacedora, de modo que los perseguidores solo tenían que dirigirse a casa de la bruja, y una vez allí podían atar o coser los bajos de la falda para así quemar o ahogar tanto a la bruja como a su hijo mágico. Si la bruja hacía poco que había dado a luz, el tilberi podía convertirse en una seria molestia, ya que la leche de sus pechos le atraería irremediablemente. Para deshacerse de él, su dueña lo enviaba a pastorear al monte y le ordenaba que recolectara los excrementos de los corderos para formar tres montones, el número de la Trinidad. La criatura trabajaba hasta morir y entonces solo quedaba de ella la costilla con la que había sido formada.

Similar al tilberi era el gato troll, también llamado bola troll y conejo de leche, que en Escandinavia ayudaba a las brujas tomando la forma de un gato o de un ovillo, y robando la leche de sus vecinos hasta hartarse. Luego, ya en casa de la bruja a la que servía, vomitaba el preciado líquido y la hechicera lo recogía en recipientes. Las brujas escandinavas creaban el gato troll con la intervención del diablo, fabricándolo con virutas de madera, o con uñas y cabello humanos. Se dice, por ejemplo, que en 1929 una bruja noruega llamada Lispet Snipånn formó una bola con virutas de madera recogidas los jueves por la noche, que como bien sabemos es el día preferido en la

tradición nórdica para realizar las operaciones de magia. Luego se pinchó el dedo y dejó caer tres gotas de sangre sobre la bola mientras pronunciaba el siguiente conjuro: «Ahora te he dado carne y sangre. Que el viejo Nick te dé poder y vida». El viejo Nick sin duda es un sobrenombre del diablo. Un conjuro recogido en Suecia en 1908 para darle vida a un gato troll lo menciona de forma más específica: «Te doy sangre *Satanás te da poder.* Correrás por mí en la tierra, *Arderé por ti en el infierno.* Viajarás por bosques y campos, / recogiendo leche y crema». A veces el gato troll se confunde con el concepto de *hug*, en noruego; *hu*, en danés; o *håg*, en sueco, una parte del alma de la bruja que, a semejanza del fylgja (filgia) de tiempos paganos, puede exteriorizarse tomando la forma de un animal, a menudo un gato. Como es habitual en este tipo de historias, si el animal resultaba herido, la misma herida se manifestaba sobre el cuerpo de la bruja.

Encontramos muchos elementos paganos en los métodos y algunas creencias, compartidas por otra parte con el resto de la población, de la gente sabia. Algunos sectores neopaganos modernos afirman que el paganismo sobrevivió en el seno de algunas familias. Para otros investigadores, sin embargo, parece exagerado postular que la gente sabia constituía una especie de comunidad pagana en la sombra, ya que pese a los elementos precristianos que perduraban en algunas de sus prácticas, la visión del mundo en la que crecían videntes y curanderos era la misma que la de sus vecinos, una cosmovisión impregnada sobre todo por conceptos cristianos. Por esa misma razón los hombres y mujeres sabios, por lo general, fueron respetados por la población y en general fueron excluidos de las persecuciones contra hechiceros.

## LA CAZA DE BRUJAS

Peor suerte corrieron, en general, las personas acusadas de pactar con las potencias demoníacas. Como en el resto de Europa, las brujas que han hecho pactos con el diablo acuden al Sabbat en lugares inhóspitos, como el famoso monte Blockula, en Suecia, donde celebran festines, banquetes y ritos orgiásticos presididos por Satanás. Acuden volando, a horcajadas de seres humanos, animales o monstruos, o transformadas en animales. Un tema recurrente es el de la bruja herida por un cazador cuando estaba bajo la forma de un animal y que al volver a su forma humana conserva la herida, lo cual permite identificarla. Otro tema común en la brujería europea es el de las brujas que cabalgan a pobres incautos. Historias sobre hechiceras aficionadas a estas correrías se encuentran tanto en Rusia y otros

países eslavos como en los germánicos. Recordemos la anécdota del mago islandés Loftur que cabalgó a una criada y provocó su muerte. En Suecia, un cuento popular recogido en 1932 narra las peripecias de una bruja casada con un sacerdote. En una ocasión, la hechicera convirtió a su marido en un caballo y lo cabalgó utilizando una brida mágica. El sacerdote no supo quién era su jinete, pero consiguió hacerse con la brida y, utilizando las mismas armas que la bruja, la convirtió en caballo y ordenó que la herraran. Cuando la mujer volvió a su forma natural, sus pies y sus manos estaban ligados a las herraduras. En ese momento el sacerdote se dio cuenta de que la bruja era su propia esposa.

Esta extraña costumbre de usar seres humanos como montura está presente en otros muchos relatos. En un cuento de origen islandés un joven entra al servicio de un predicador. En Nochebuena se presenta ante él la mujer del sacerdote, saca una vara de debajo de su delantal y él se ve obligado a servirle de corcel. La mujer lo cabalga hasta que llegan a una casa, desmonta y ata a su montura humana a una argolla. Después llama a la puerta y la recibe un apuesto joven. El muchacho consigue zafarse y, mirando por un hueco en la pared, ve a su ama y a otras once mujeres explicándole al joven que había abierto la puerta las maldades que habían hecho. La mujer del sacerdote refiere ante la asamblea cómo ha llegado allí cabalgando a un hombre, y como las demás quieren aprender cómo se hace aquello, el hombre saca un libro gris cuyas letras centellean en la noche y las alecciona sobre la forma de hacerlo. Pero el criado, atento a lo que dicen, también aprende la lección. Cada una de las mujeres entrega al hombre un frasco con un líquido rojo que él bebe y le devuelve después.

Todas se despiden de su maestro con gran reverencia y salen a cabalgar sus monturas. La de una era una clavícula humana, la de otra una quijada, otra se servía de un fémur. La mujer del sacerdote sale a buscar su montura pero no la encuentra. En ese momento, el criado salta sobre ella y la cabalga usando la magia que ha aprendido escuchando. La lleva hasta la casa del sacerdote, la ata y cuenta lo que ha pasado. Las mujeres eran todas esposas de sacerdotes. Todas eran alumnas de la Escuela Negra del Diablo y les quedaba un año para graduarse. El líquido rojo era su propia sangre, que cedieron al diablo a cambio de sus enseñanzas. Ahora el sacerdote sabía adónde iba su mujer todas las Nochebuenas.

Las historias sobre brujería a veces no son solo cuentos, son hechos reales con nombre y apellidos. Conservamos registros y textos en los que se menciona a brujas famosas anglosajonas, por ejemplo, a una tal bruja de Ailsworth en el año 948, de la que poco sabemos. En el año

978, la muerte del rey Eduardo se atribuyó a las malas artes de su madrastra, la reina Aelfthryth, acusada de bruja en el *Liber Eliensis*, una crónica monacal del siglo XII que también la culpaba de la muerte del abad Brihtnoth de Ely. Otra famosa bruja anglosajona fue la denominada bruja de Ramsey, que protagonizó varios cuentos populares recogidos, junto con otros documentos, en la *Crónica de la Abadía de Ramsay*, un texto anónimo del siglo XII. Aún otra bruja anglosajona es mencionada en la *Gesta Herewardi*, escrita por un monje de Ely antes de 1131, y en la que se narra cómo el rey Guillermo, para enfrentarse a un levantamiento de anglosajones rebeldes atrincherados en la isla de Ely, aconsejado por Ivo de Taillebois, uno de sus asesores, contrató los servicios de una bruja. Durante la batalla, la anciana se situó en un punto alto desde el cual lanzaba hechizos contra los rebeldes, y terminaba su funesto rito enseñándoles sus nalgas desnudas tres veces. Pero la magia no surtió efecto, los normandos tuvieron que retirarse de manera precipitada, y la bruja cayó desde donde estaba y se rompió el cuello. La veracidad de esta historia es dudosa, ya que Guillermo I era un católico convencido, pero nos da una idea de cómo era vista la brujería desde la perspectiva del momento, asociada siempre, por supuesto, a lo maléfico y a lo demoníaco.

En este sentido, el mejor ejemplo es el de la llamada bruja de Berkeley, mencionada en la *Gesta Regum*, de Guillermo de Malmsbury, historiador inglés del siglo XII. Menciona el texto a una malvada bruja que habría muerto en torno al año 1046, y que era «muy versada en brujería, que no ignoraba los augurios antiguos, una patrona de la gula y un árbitro de lascivia que no ponía freno a su libertinaje». Poseía una grajilla que en cierta ocasión hizo más ruido del habitual, lo cual interpretó como un mal augurio. Y, efectivamente, pronto llegó un mensajero que le comunicó la muerte de todos sus familiares, salvo dos de sus hijos, un monje y una monja. Cayó enferma desde entonces, y viendo que llegaba su hora les dio instrucciones a sus dos hijos sobre lo que debían hacer con su cuerpo. Y no era fácil… Su cuerpo debía ser amortajado en una piel de ciervo cosida y acostada bocarriba, en el interior de un sarcófago de piedra cuya tapa debía sellarse con plomo y hierro. Sobre ella debía ponerse una gran piedra anudada con tres cadenas. Durante cincuenta días debían decirse misas por su alma. Y les dejó dicho: «Si mi cuerpo permanece a salvo durante tres noches, enterrad a vuestra madre en el suelo, aunque mucho me temo que la tierra, a la que tanto agobié con mis malos actos, se niegue a aceptarme y a albergarme en su seno». Al morir, los hijos cumplieron los deseos de su madre, pero durante las dos primeras noches,

mientras los sacerdotes cantaban salmos sobre su cuerpo, llegaron dos demonios y rompieron dos de las cadenas. La noche siguiente un demonio aún más poderoso y pavoroso que los anteriores rompió la última cadena, tomó el cuerpo de la bruja sacándolo del sarcófago, lo montó a la grupa de un caballo negro y desapareció con su siniestra carga. Los gritos de la bruja se escucharon hasta cuatro millas de distancia. En este último relato queda claro que los ritos de magia paganos, los «augurios antiguos», como dice el texto, se vinculaban con el diablo y con actos maléficos, impíos y nocivos.

Aunque los procesos por brujería que todos conocemos empezaron en Francia y Suiza en los siglos XIII y XIV, la fiebre de las hogueras prendió sobre todo en Alemania. La oleada de terror comenzó con los procesos de Derenburg, en 1555. En 1562 y 1563 acontecieron los de Wiesensteig, que acabaron con la ejecución de 67 mujeres y fueron el punto de partida de las grandes persecuciones. Entre otras muchas cosas se acusaba a las brujas de alterar el tiempo atmosférico atrayendo el granizo, poder que como sabemos se atribuía a los brujos paganos. Los juicios masivos donde se ejecutaba a personas de todo sexo, edad y condición se sucedieron en los años siguientes por toda Alemania y se extendieron hasta el siglo XVIII, dejando a veces aldeas enteras prácticamente despobladas. Y, cómo no, esta locura llegó también a los países nórdicos…

## PROCESOS POR BRUJERÍA EN ISLANDIA

En Islandia las persecuciones comenzaron de forma oficial en 1554, año en el que se registra el primer juicio por brujería en la isla. En 1656 tuvo lugar el juicio de brujas de Kirkjuból, el más famoso de Islandia, a instancias del pastor Jón Magnússon, que achacaba su mal estado de salud y ciertos disturbios que ocurrían, tanto en su casa como en las de algunos vecinos, a las hechicerías de su tocayo Jón Jónsson y de su hijo. Jónsson declaró que poseía un libro de magia que había empleado para hechizar al pastor. Su hijo también se confesó culpable de este crimen, y de haber utilizado runas y signos mágicos con malos propósitos. Había usado, por ejemplo, las terribles runas pedo de las que habla el *Galdrabók* contra una niña. Padre e hijo fueron encontrados culpables y condenados a morir en la hoguera. El pastor, al que en compensación entregaron los bienes de los condenados, aseguraba poco después que los disturbios no habían cesado, y acabó acusando de brujería a Þuríður Jónsdóttir (Thuridur Ionsdotir), hija de Jón Jónsson. Pero el caso fue desestimado, y al final el pastor fue obligado a compensar a la muchacha entregándole todos

sus bienes.

Entre las personas ejecutadas por hechicería en Islandia se encuentra un tal Kolgrímr, que murió en la hoguera acusado de usar *svartakonstrir*, «artes negras», para conseguir el amor de una mujer casada. El último juicio en la isla ocurrió en 1720, y dio fin al periodo de persecuciones. En ese tiempo se desarrollaron 350 juicios por brujería, lo cual incluía, como hemos visto, el uso de runas en los conjuros. De estos 350 procesos solo quedan registros de 125. A diferencia de lo que ocurrió en el resto de los países de Europa, solo nueve de los acusados de estos 125 casos eran mujeres. Los condenados a muerte fueron 26, de los cuales 25 eran hombres. La primera ejecución se llevó a cabo en 1625 y la última en 1685. A los que hallaron culpables pero no se les aplicó la pena capital se les condenó a ser azotados o al exilio.

## LA BRUJERÍA EN DINAMARCA

Los procesos por brujería en Dinamarca comienzan a producirse en el siglo XVI. En 1530, según los registros de los que disponemos, fueron quemadas en Bornholm las esposas de dos ciudadanos llamados Lars Kylling y Jørgen Olsen. Nueve años después, en 1539, se condenó en Stege a morir en la hoguera a Karen Grottes y Bodil Lauritzen. En 1543 fue ejecutada Gyde Spandemager, acusada de haber impedido que el viento se levantara sobre el mar, reteniendo así a una flota de guerra de cuarenta barcos que debía caer sobre una flota imperial holandesa. Ella y otras mujeres fueron acusadas de reunirse en un valle en las afueras de Helsingør para hechizar a la flota danesa. Sometida a tortura, la mujer confesó, e involucró a otras personas de ambos sexos, incluido algún que otro vicario. En noviembre de 1543, Gyde murió quemada en la hoguera. Influir sobre el tiempo atmosférico para afectar a los navíos era uno de los poderes que se atribuían a los brujos en tiempos paganos, y la creencia en ese poder perduró tras la cristianización. Era uno de los crímenes que solían atribuirse a las brujas danesas, a las que se achacaban con frecuencia las grandes tempestades, sobre todo cuando se cobraban víctimas o afectaban a batallas navales. De hecho, se arrestó y quemó a varias mujeres de Copenhague, en 1566, por considerar que habían sido las responsables de una tormenta que provocó el hundimiento de varios barcos daneses cerca de Gotland.

La sospecha de que muchas tormentas eran causadas por las brujas dio lugar a dos de los procesos de brujas más sonados de la historia. En el invierno de 1589, la princesa Ana de Dinamarca embarcó en

Copenhague con la intención de dirigirse hasta Escocia para casarse con el rey Jacobo I de Inglaterra y VI de Escocia; pero el barco casi naufragó a causa de una feroz tormenta, y la princesa se vio obligada a desembarcar en Oslo, que, por entonces, junto con toda Noruega, era una provincia danesa. El rey Jacobo embarcó entonces a su vez para dirigirse a Oslo y casarse allí con la princesa. En la primavera de 1590 la pareja real se embarcó para viajar hacia Escocia, pero en el camino hacia Dinamarca, donde se vivía una época de auténtico miedo a la brujería, se desataron terribles tormentas. En el verano de aquel año las autoridades danesas decidieron investigar sobre el origen de tales tempestades. El ministro de finanzas, Christoffer Valkendorff, fue acusado de no haber equipado de forma conveniente la nave real para hacer frente a las inclemencias del tiempo; a su vez, Valkendorff, para desviar la atención de su persona, acusó a las brujas de haber provocado las tormentas, concretamente a un grupo de supuestas brujas que se reunían en casa de una de ellas llamada Karen la Tejedora. Según la acusación, la mujer habría enviado hasta los barcos un grupo de pequeños demonios transportados en carretillas, aparentemente vacías, y las criaturas infernales habrían subido a los barcos trepando por las quillas. Ya en altamar aquellos demonios habrían provocado las tormentas. Karen fue arrestada en julio, confesó su crimen e inculpó a otras mujeres, entre ellas a Anne Koldings, mujer a la que llamaban «Madre del Diablo» y a la que tenían por una poderosa bruja.

Anne Koldings fue detenida, y al ser torturada confirmó la historia acerca de los diablillos, incriminando a su vez a otras cinco mujeres, entre las que se encontraba la esposa del alcalde de Copenhague. Anne y otras once mujeres fueron condenadas a la hoguera y ejecutadas en junio. En septiembre, otras dos fueron quemadas en la ciudad de Kronborg. Cuando llegaron estas noticias hasta el rey Jacobo, se obsesionó tanto con la brujería que escribió una obra titulada *Demonología*, en la que afirmaba que las brujas y sus poderes eran reales, y creó su propio tribunal para investigar el origen diabólico de las tormentas. El resultado fue el famoso proceso contra las brujas de North Berwick, en Escocia, durante el cual la partera y curandera Agnes Sampson fue condenada a morir en la hoguera en 1591.

La histeria y el terror a las brujas arraigó tanto en Dinamarca que fue el país en el que se ejecutaron más mujeres por brujería de toda Escandinavia durante los siglos XVI y XVII. Entre 1608 y 1615 los juicios por brujería en la ciudad de Køge se saldaron con un total de entre quince y veinte mujeres condenadas a la hoguera. Una de las acusadas se suicidó en la cárcel y otra hizo lo mismo al saber que iban

a arrestarla. Todavía en el siglo XVII, destaca el juicio a Maren Thomasdatter Splids en Dinamarca. Esta mujer, casada con un rico sastre de Grimstrup, pueblo cercano a la ciudad de Esbjerg, fue acusada de brujería en 1637 por un sastre rival de su marido. Desgraciadamente, el pánico generalizado a la brujería era la excusa perfecta para desatar todo tipo de venganzas personales y acabar con vecinos molestos. La acusación no prosperó, pero se volvió a procesar en 1639, año en el que tuvieron lugar los juicios de brujas de la ciudad de Rosborg. Un año más tarde la encontraron culpable, y al día siguiente del veredicto la ejecutaron en las afueras de Ribe. Para intentar que sufriera lo menos posible le dieron de beber medio litro de alcohol, ataron un saco de pólvora a su espalda, la amarraron a una escalera y la arrojaron al fuego.

Doce años después, en 1652, también en Ribe, fue condenada a la hoguera Anna Bruds. A partir de entonces, la fiebre por la caza de brujas empezó a decrecer en Dinamarca, aunque tuvo un repunte en 1685 con una serie de juicios en Ebeltoft. Allí fue juzgada una mujer llamada Mette, que el año anterior había jurado vengarse de sus vecinos. Poco después de formular aquella amenaza murieron varios caballos sin causa justificada, por lo que fue apresada, juzgada y ejecutada. Después de aquello se arrestó a otros cuatro sospechosos, de los cuales dos fueron condenados a la hoguera. Le tocó el turno después a un tal Gye Nielsdatter, que involucró a otros, hasta que por fin fue quemado en 1686. Igual ocurrió con una tal Anne Sørensdatter, de quien decían que era vidente. Ella y su madre fueron detenidas y, después de inculpar a otras personas, fueron ejecutadas. Además de que los acusados empezaban a implicar a personas poderosas y a apuntar cada vez más alto en sus acusaciones, las autoridades interrogaron a su vez a los jueces y oficiales que habían dirigido aquellos procesos y encontraron muchas irregularidades. A raíz de aquello, el 21 de julio de 1686, se promulgó una nueva ley que prohibía a los tribunales locales ejecutar sentencias de muerte sin la confirmación del tribunal superior nacional.

La última de las mujeres procesadas por brujería en Dinamarca fue Anne Palles (1619-1693). Todo empezó en 1692, cuando una curandera, una mujer sabia llamada Karen Gregers Madsens, de Lommelev, fue contratada por una tal Ingeborg Olufsdatter en Nykøbing Falster para que acabara con la vida de su esposo, un hombre de carácter violento. La curandera primero intentó un hechizo para acabar con su vida. Para ello, el amante de Ingeborg, Ole Boesen, debía hacerse con un hueso de cadáver en el cementerio, que después le dieron a comer al marido molesto. Pero como aquello no funcionó

acabaron con él recurriendo al veneno. Acusada de este crimen, Karen confesó ante seis sacerdotes que usaba la magia, dio los nombres de 96 clientes, y acusó de ser brujas a tres mujeres más: Anne Kruse, Abigael Nielsdatter y Anne Palles.

De ellas, Anne Palles fue acusada de varios delitos, entre los que se contaba el de haber hechizado en 1692 a Morten Faxe, un alguacil que se había apoderado de unos terrenos que antes eran propiedad de ella y de su marido. Se la acusó también de haber asesinado mediante hechicería a Maren Jacobsdatter —de la que se había enamorado su marido— y de arruinar la cosecha de Hans Swede, vengándose así de él por haber obligado a su hijo a enrolarse en el ejército. El 27 de septiembre, tras los consiguientes interrogatorios, se declaró culpable, afirmando que Satanás la acompañaba en forma de un gato negro llamado Puus. Había acudido además al Sabbat de las brujas en la ciudad de Hesnæs con otras mujeres acusadas de brujería, entre ellas Hans Stang de Hasselø, que tocaba el tambor durante las reuniones diabólicas, y Abigael Nielsdatter, de Stan, a la que vio danzando en el Sabbat. Confesó que acudía también a las reuniones de brujas de Trondhjem en Noruega. Después se retractó alegando que los sacerdotes le habían arrancado tales confesiones bajo tortura, bajo la amenaza de arrancarle la lengua y de quemarla viva. El 4 de abril de 1693, Anne fue decapitada y su cuerpo arrojado a la hoguera, mientras que Karen, la mujer sabia culpable de envenenar al marido de su cliente, fue azotada.

Aunque Anne Palles fue la última mujer ejecutada oficialmente en Dinamarca, hubo otras víctimas. El último juicio por brujería fue el que tuvo lugar en Thisted, donde Maren Christensdatter Spillemand, una mujer de veintisiete años que sufría de ataques nerviosos, fue diagnosticada de obsesión diabólica en enero de 1696 por el vicario local, Ole Bjorn. Otras mujeres de la localidad empezaron a sufrir ataques similares y fueron achacados a ataques de brujas. Varias mujeres fueron acusadas, y habrían perecido en la hoguera si no hubiera sido porque algunas de las que decían haber sufrido ataques confesaron que no eran reales. Las mujeres que habían mentido y el vicario fueron procesados y condenados a muerte, pero un indulto real rebajó su condena. El vicario fue condenado al exilio y las mujeres que habían dado falso testimonio fueron encarceladas. Después de esto los tribunales se mostraron reacios a aceptar más juicios por brujería.

Pocos juicios más se registran después de este. En 1708, un tribunal de la localidad de Schelenburg condenó a dos mujeres a ser quemadas en la hoguera, pero la sentencia fue revocada por el tribunal superior. La última persona ajusticiada por decreto de un

tribunal fue Johan Pistorius, un soldado, granadero, que fue acusado por un tribunal militar de haber hecho un pacto con el diablo inspirado por un libro sobre el doctor Fausto. Fue ejecutado en 1722. Ya había precedentes: Christen Pedersen, un zapatero del siglo XVII de Odense, Dinamarca, intentó pactar con el diablo a semejanza también del doctor Fausto. Para ello elaboró un documento en el segundo día de la fiesta de San Miguel del año 1634, tal y como dejó escrito el propio Pedersen en el contrato, firmado con su propia sangre. En el documento, Pedersen se entrega a Satanás en cuerpo y alma a cambio de que se le aparezca cuando él desee, y le conceda dinero y riquezas. Lo mismo hizo un tal Johannes Geremiæson, autor de un documento en el que entregaba su alma a Satán a cambio de que durante dieciocho años le diera una considerable suma de dinero. Todavía en 1733 y en 1752, un estudiante y un granjero fueron condenados a trabajos forzados de por vida por haber pactado con el diablo, y por el mismo crimen se condenó a muerte a dos artesanos en 1803, aunque la sentencia nunca llegó a aplicarse.

Con todo, los juicios populares, que ya no oficiales, y los linchamientos a manos de particulares se cobraron alguna que otra víctima. En Øster Grønning, en la península de Salling, los lugareños detuvieron por su cuenta a Dorte Jensdatter, acusándola de haber dado muerte, utilizando magia negra y brujería, a dos niños, a varias reses de ganado y a un caballo. La ataron a una silla en su casa y luego quemaron la casa con ella dentro. El último linchamiento popular se produjo en la persona de Anna Klemens en 1800, una mendiga que había entrado con otras personas en la consulta de una mujer sabia de Brigsted. Pero al verla la señaló como bruja y acució a sus acompañantes a que la golpearan. La pobre mujer murió a consecuencia de los golpes recibidos.

## LA BRUJERÍA EN SUECIA

La primera mujer ejecutada por brujería en Suecia se llamaba Lasses Birgitta. Fue decapitada en 1550 tras confesar que, con la ayuda de dos hombres que eran sus cómplices, había intentado levantar a medianoche a un muerto en el cementerio de la iglesia de Kastlösa, tras haber renunciado a Dios y encomendarse al diablo. Sus acompañantes solo fueron multados. En realidad, el caso de Lasses fue excepcional. Antes de las grandes persecuciones del siglo XVII, la ley sueca no asociaba necesariamente la práctica de la magia con el diablo. Solo se perseguía a aquellos que habían realizado hechizos dañinos o para acabar con la vida de alguien. Por este último motivo

se arrestó en septiembre de 1593 a Brita Pipare y a una curandera llamada Margareta de Norrsunda. Margareta realizaba prácticas mágicas con fines medicinales, conjuros para descubrir a los ladrones o recitaba oraciones para darle descanso a las almas en pena. Como no se demostró que hubiera hecho daño a nadie, salió indemne y simplemente se llevó una reprimenda. En cambio, Brita fue acusada de utilizar la magia para perjudicar la salud y la economía de varios comerciantes de la región. Y eso sí era delito. Confesó haber usado *signeri*, «hechizos», y *lövjeri*, «pociones», aunque siempre sin la intervención de Satanás. Se la condenó a prisión durante un par de años y luego fue desterrada de la ciudad.

Desgraciadamente, desde el continente llegaron nuevos y perniciosos aires con respecto a los asuntos de brujería que acabaron arraigando también en Suecia. En el continente se asociaba cualquier práctica mágica con el culto a Satanás, y el temor al diablo se convirtió en pánico e histeria colectiva, desatando las persecuciones de la tan temida caza de brujas. Este terror, arraigado en todos los estamentos sociales, fue la causa de que en 1608 se promulgara la Ley de Brujería que admitía la sentencia de muerte para los delitos de hechicería. Los procedimientos que tiempo atrás se habían implantado en Europa, los textos y hasta el oficio de cazador de brujas llegaron a Suecia. El primer gran proceso de brujería en Suecia se produjo al parecer en 1617 en la localidad de Finspång, y se cobró la vida de entre siete y nueve mujeres. Al año siguiente, viendo el cariz que estaban tomando las cosas, el rey Gustavo Adolfo (1594-1632) tomó medidas judiciales para evitar que no se repitieran en Suecia los desmanes que se estaban produciendo en el continente, donde la fiebre por la caza de brujas estaba causando estragos. Pero a la muerte del monarca estas disposiciones legales cayeron prácticamente en el olvido y las persecuciones se hicieron más violentas.

No todo fueron procesos por brujería. El trato con las criaturas sobrenaturales, propio del antiguo paganismo, había sobrevivido en el folclore, y era visto también como algo punible. En 1640, Peder Jönsson, un hombre de Söderköping que se dedicaba a la caza y a la pesca, fue ejecutado por mantener relaciones con una *sjörå*, un espíritu femenino de las aguas al que había invocado mediante un conjuro mágico. La criatura se le apareció en la forma de una hermosa señora, pero con cola de caballo, pies como los de una vaca y piernas con pelo. Aquella mujer de las aguas le dijo que debía rechazar a su esposa y mantener relaciones con ella. Si aceptaba, le proporcionaría caza y pesca abundantes. Y así lo hizo, pero la esposa parece que no estaba igual de satisfecha con el trato, así que dio parte a las

autoridades.

Cinco años después, en 1656, tuvo lugar el juicio de Karin Svensdotter, tampoco por pactar con el diablo, sino porque, según ella misma decía, había tenido relaciones sexuales con el rey de los elfos, cuyo nombre, Älvakungen, significa literalmente eso. También se hacía llamar Älva, «Alfio». Karin decía haber tenido siete hijos con él, el cual se los llevaba a su mundo nada más nacer. Lo describió como un hombre hermoso, con vestidos dorados, al que había conocido en el monte Grönskulle, donde había participado en banquetes y bailes élficos. La Iglesia sueca de entonces creía en la existencia de los elfos y desaconsejaba el trato con ellos. Quien tenía tratos sexuales con ellos incurría, a su modo de ver, en bestialismo, pues los elfos eran seres de una especie diferente a la humana. Los elfos y otros seres míticos eran considerados además criaturas del diablo que tomaban aquella forma para seducir a los incautos. Se consideró que Karin había caído presa de la magia diabólica y la tomaron como una enajenada. Afortunadamente no perdió la vida. Menos suerte tuvo un ladrón que fue condenado a muerte tras confesar que había sobrevivido gracias a las relaciones sexuales que había mantenido con una *skogsrå,* un espíritu femenino del bosque.

Mucho más cruentos fueron los procesos en los que los imputados fueron acusados de brujería y de realizar pactos con el diablo. Uno de los procesos de brujería más crueles registrados en aquellos tiempos en Suecia tuvo lugar en 1668 en la ciudad de Mora. En la localidad de Elfsdale, Eric Friesen, un pastor de rebaños de apenas quince años, tras una pelea, acusó a Gertrude Svendsdotter, una niña de doce años que cuidaba rebaños junto a él, de captar niños de la región para llevarlos al aquelarre del monte Blockula, donde eran presentados y entregados al diablo. Gertrude terminó confesando que podía caminar sobre las aguas gracias al poder de un aceite que le había entregado el diablo y acusó de bruja a su vez a Märet Jonsdotter, la prometida de su padre. Märet tenía una marca de nacimiento sobre uno de los dedos meñiques y eso fue interpretado como la marca del diablo, el signo reconocible con el que Satanás marcaba a sus acólitas. Fue detenida e interrogada, pero solo admitió que había practicado algunos ritos populares, entre ellos el llamado «leer sobre la sal». Este conjuro, muy popular en toda Suecia, consistía en rezar cierta oración de sanación sobre un puñado de sal. Esta se daba después a las vacas o las personas enfermas para que sanaran. La oración decía así: «Jesús nuestro señor viajó por las montañas y lejos, curó disparos y disparos mágicos, disparos de agua y todo lo que se dispara entre el cielo y la tierra. Los mundos de Dios y amén». El disparo se entiende aquí como

un hechizo lanzado para provocar enfermedades, como los que envían los elfos y otros seres con dardos mágicos invisibles.

Pero todo se puso en contra de la pobre Märet. Su hermana pequeña, Small Märet (la pequeña Märet), de dieciséis años, y sus hermanos Oluf, de catorce, y Joen, de diez, también la inculparon cuando fueron interrogados. Small Märet llegó a asegurar que su hermana mayor la había llevado al Sabbat del Blockula, y que había visto cómo tenía relaciones con Satanás. Ella misma había tenido relaciones con el diablo cuando cumplió los nueve años. Los hermanos de Märet llegaron a inculpar a otras diez personas. Todo aquello originó un ambiente de histeria colectiva semejante al que sacudió a la tristemente célebre ciudad de Salem en Massachusets, Estados Unidos. Los vecinos se acusaban entre sí y los niños denunciaban incluso a sus propios padres y hermanos. Se instó a las autoridades de Estocolmo a que intervinieran y pusieran orden. El resultado fue la detención de unos trescientos niños y más de setenta adultos. Durante el juicio, los niños, a los que se amenazaba con llevarlos a la muerte después de haber sido excomulgados para que se condenaran eternamente, afirmaban, entre otras cosas, que los habían llevado al monte Blockula, donde habrían asistido a orgías en las que las brujas tenían intercambios sexuales con el diablo.

El 19 de mayo del año siguiente, 1669, fueron decapitadas ocho personas. Pero el juicio continuó hasta 1670 y, al finalizar, la cifra de condenados a muerte había aumentado hasta alcanzar 70 adultos y 15 niños. Otros 56 niños fueron condenados a penas menores y 147 fueron azotados. En la década siguiente, hasta que se demostró que la mayoría de los testigos y de los niños mentían, y que sus testimonios habían sido obtenidos bajo tortura, el miedo histérico a la brujería se extendió por todo el país provocando la muerte de hasta 280 personas. Los condenados eran decapitados y sus cuerpos eran arrojados a la hoguera. El punto álgido de este ambiente de terror y pánico colectivos se alcanzó en 1675, año en el que se produjo un juicio a las brujas en la parroquia de Torsåker en Suecia. En un solo día 65 mujeres y 6 hombres fueron decapitados y sus cuerpos arrojados a las llamas.

El terror llegó hasta la capital, Estocolmo, donde Anna Zippel —a la que los niños que la denunciaron llamaron «la reina del Blockula»—, su hermana Brita y su amiga Anna Månsdotter fueron acusadas de secuestrar niños para llevarlos al Sabbat. Anna Zippel y Anna Månsdotter, ambas personas de clase media y buena posición, fabricaban pociones de sanación por encargo para personas ricas. Un día, un niño por la calle señaló a Anna Zippel y comenzó a gritar

diciendo que la mujer le había llevado al Sabbat. Después cayó desmayado. Empezó así una auténtica locura. Tanto ella como su amiga y su hermana se vieron enredadas en una serie de acusaciones en las que participaron sus propios hijos. Cuando fue llevada a la cárcel, un hombre le gritó. Anna le escupió y el hombre cayó muerto allí mismo. En otra ocasión, ya en la cárcel, un centinela que la miró a la cara murió también. Todo ello acrecentó su fama de bruja orgullosa y poderosa. Anna y su hermana murieron decapitadas en 1676, tras lo cual sus cuerpos fueron arrojados al fuego. Su amiga Anna Månsdotter, también condenada a muerte, se suicidó en la cárcel.

La ola de terror terminó con la ejecución de Malin Matsdotter, que, en lugar de ser decapitada primero, como era habitual, fue quemada viva en 1676. Para acelerar su muerte ataron una bolsa de pólvora alrededor de su cuello. Además de que las mentiras de los niños y del resto de los acusadores empezaron a hacerse evidentes, muchos niños empezaban ya a acusar a mujeres nobles y esposas de personajes importantes, lo que creó una alarma social sin precedentes. Se decidió atajar aquella situación antes de que fuera a más y se ordenó a los sacerdotes que, desde los púlpitos, y para acabar con la histeria colectiva que recorría el país, afirmaran que la brujería había sido erradicada de Suecia. Toda esta demencia acabó oficialmente en 1679, cuando las leyes suecas derogaron la pena de muerte para los acusados de brujería.

Pero aun así los juicios continuaron. En 1691 fue condenado a muerte un granjero de la población de Vättle llamado Sven Andersson. El año anterior, Petrus Magni Kellander, el vicario de la villa, había observado que Andersson, quien tenía entonces unos veinte años, estaba demacrado y exhausto. Lars Jonsson, otro granjero, le dijo al párroco que ello se debía a que Andersson había sido secuestrado por una *bergrå*, una entidad femenina de las montañas, que lo había retenido durante días. El párroco interrogó a Andersson y este confirmó lo que había dicho su vecino. El clérigo le hizo prometer que no se acercaría al lugar donde se aparecía la criatura. Pero al final la historia llegó a oídos del tribunal y fue interrogado de nuevo. Confesó que un día de otoño se internó en el bosque buscando una cabra perdida y se quedó dormido en el interior de un roble hueco. Al despertar, allí estaba la bergrå, con la apariencia de una mujer vestida de blanco. Ella le prometió devolverle la cabra si la seguía al monte. Se internaron en el interior de la montaña, donde había una gran sala con una chimenea en la que vio a hombres y mujeres ricamente vestidos, y camas. La mujer le dio de comer y de beber. Luego se acostaron en una de las camas y tuvieron relaciones sexuales. Lo que

para los campesinos eran seres del bosque y de la montaña —los rescoldos de la mitología pagana que había sobrevivido en el folclore —, para los integrantes del jurado eran demonios. Y, por esa razón, por haber tenido relaciones sexuales con un súcubo, según su interpretación de lo que les contó el campesino, condenaron a Andersson a muerte, aunque no disponemos de ningún documento que confirme que llegara a ejecutarse la sentencia.

Fue el 15 de junio de 1704 cuando realmente tuvo lugar la última condena a muerte por brujería en Suecia. La procesada, Anna Eriksdotter, curaba heridas de sangre y tenía fama de bruja. Se la acusó de haber dejado ciego y sordomudo a un hombre hasta que ella misma le levantó la maldición. Ella confirmó este hecho y añadió que estaba al servicio de Satán desde niña, y que había visto a su madre acudir al Sabbat en el monte Blockula montada sobre un ternero previamente ungido con cierto ungüento. Confesó también que había hechizado al vicario de la localidad dejándole mudo por haberla despedido cuando se enteró de que tenía fama de bruja. Fue decapitada porque, aunque el tribunal superior estaba dispuesto a revocar la pena capital alegando que era una anciana que se había dejado llevar por la locura, el monarca Carlos XII, que tenía ese derecho, confirmó la pena de muerte.

La de Anna Eriksdotter fue la última pena de muerte, pero no el último juicio por brujería. El último proceso en el que hubo condenas por brujería fue en 1720, cuando las acusaciones de una niña en la aldea de Södra Ny socken, en Värmland, provocaron la detención de once mujeres acusadas de llevarle niños a Satanás. Cuatro años después, algunas de ellas confesaron y fueron condenadas a recibir azotes. En 1757, hubo un brote de supuestas brujas en la parroquia de Ål, en Dalarna. Se acusó a trece mujeres y a cinco hombres de llevarle niños a Satanás; como vemos, esto, que era algo que creaba auténtico terror en la población, es un tópico en los procesos por brujería suecos. El gobernador, Pehr Ekman, mandó que los arrestaran, y que los torturaran para interrogarlos. Pero los tiempos estaban cambiando. Las autoridades, al enterarse, liberaron a los presos, los indemnizaron y el gobernador fue despojado de su cargo y condenado a la cárcel por haber hecho uso de la tortura en los interrogatorios. Por fin, en el año 1779, fue abolida en Suecia la Ley de Brujería, dejando atrás una sangrienta pesadilla que se cobró innumerables vidas.

## LA BRUJERÍA EN NORUEGA

Las persecuciones en Noruega contra el paganismo en general

comenzaron ya en el siglo X. El rey Olaf Tryggvason se empeñó en convertir a sus súbditos a la nueva fe. Ya vimos en un capítulo anterior cómo el monarca mandó atar a un arrecife a cierto caudillo llamado Eyvind Kelda y a sus hombres, todos ellos, como él, practicantes del seid, para que perecieran ahogados al subir la marea. El abuelo de Eyvind, practicante él mismo de seid, había muerto junto con otros compañeros brujos cuando la casa en la que estaban fue quemada por Erik Blodox (Eiríkr Blóðøx), cumpliendo órdenes del rey Harald I. En otra ocasión, Olaf Tryggvason convocó a otro caudillo llamado Eyvind Kinnrifa, brujo y devoto pagano, para tratar de convencerle de que se convirtiera, pero Eyvind se negó. El rey mandó que pusieran una parrilla con brasas ardientes sobre su estómago, hasta que se le reventó. Poco antes de morir, Eyvind pidió que apartaran las brasas de él un momento, porque tenía algo que decir. Según Eyvind él no se podía bautizar porque su madre y su padre no habían podido tener hijos y habían recurrido a la magia de los lapones. Y así nació él, que era, según dijo, un espíritu encarnado en un cuerpo gracias a dicha magia. Después, murió.

Ya en el siglo XIV, en 1324 o 1325, una mujer de la ciudad noruega de Bergen, llamada Ragnhild Tregagås, fue acusada y condenada por bruja. Había lanzado un hechizo para acabar con el matrimonio de un antiguo amante suyo llamado Bárd. Una de las peculiaridades de este caso es que en el objeto que servía de hechizo se mencionaba a una valkiria llamada Gondul que la bruja dirigía contra su examante, lo cual prueba la pervivencia de algunos mitos y ritos mágicos antiguos. La invocación rezaba así: «Te envío a los espíritus de Gondul. / Que el primero te muerda por la espalda. *Que el segundo te muerda en el pecho.* Que el tercero se torne en odio y envidia que caigan sobre ti». La mujer fue condenada a realizar un ayuno estricto o una peregrinación a varios lugares sagrados fuera de Noruega durante siete años, una sentencia benevolente si tenemos en cuenta lo que vendría después.

Lo peor, como decimos, estaba por llegar. Una de las acusadas de brujería más conocidas de Noruega es Anne Pedersdotter, nacida en Trondheim y casada con Absalon Pedersson Beyer, clérigo protestante y profesor de teología en la ciudad de Bergen, donde vivían. Anne fue acusada en 1575 de matar, mediante hechicería, al obispo Gjeble Pedersson para que su marido ocupara el puesto vacante. Al final fue indultada por el rey de Dinamarca —por entonces Noruega era prácticamente una provincia danesa—, pero nunca se quitó de encima el estigma de ser sospechosa de brujería. En marzo de 1590, siendo ya una rica viuda, fue acusada de nuevo. Muchos vecinos afirmaban haberla visto en compañía de demonios, y Elina, su doncella, la acusó

de haberla montado como hacen las brujas para acudir al Sabbat, donde, con otras compañeras de oficio, habría planeado incendiar la ciudad. Se la acusó también de haber acabado con la vida de un niño. Al final fue conducida a la hoguera, pese a las protestas de algunos clérigos, mientras ella gritaba una y otra vez su inocencia.

Aquel fue el triste precedente de uno de los juicios por brujería más famosos que tuvieron lugar en territorio noruego, el de las brujas de Vardø, al norte del país. En el invierno de 1621 una mujer de Kiberg, Mari Jørgensdatter, fue sometida a tortura el 21 de enero de 1622, confesando así que Satanás se había presentado ante ella en la noche de Navidad de 1620, y que la había llevado hasta la casa de otra bruja, Kirsti Sørensdatter. Allí le dijo al demonio que le serviría, recibiendo su marca a través de un mordisco entre los dedos de la mano izquierda. Su vecina Kirsti echó una piel de zorro sobre ella y ella misma tomó la forma de este animal, ceremonia que por cierto recuerda a los ritos paganos para transformarse en animal cubriéndose con su piel. Después acudieron volando a un aquelarre que se celebraba en la montaña de Lydhorn, cerca de Bergen, a más de 1.600 kilómetros de distancia de allí. Era la fiesta de Navidad de Satán, y en ella reconoció a muchas mujeres y a dos hombres que venían de otras localidades bajo la forma de gatos, perros, aves y monstruos marinos. Allí se bailó, se bebió y todos regresaron volando a sus casas, salvo su vecina Kirsti, que se quedó visitando Bergen antes de volver a casa en un viaje por mar. Mari confesó que las brujas habían sido las causantes de una terrible tormenta que se levantó de improviso el 24 de diciembre de 1617, hundiendo diez botes y provocando la muerte de cuarenta hombres, y que lo habían hecho por ciertos conflictos que existían en aquel momento en la comunidad. Confesó además que, mientras sus maridos estaban en el mar, las brujas mantenían relaciones con los demonios.

Else Knutsdatter, otra de las sospechosas, fue detenida porque la vieron en compañía de demonios que habían adoptado la forma de perros y gatos negros. Se la sometió a la prueba del agua, que consistía en atar a la víctima y sumergirla en agua. Si flotaba, se la consideraba bruja. Cuando fue interrogada en enero de 1622, confesó que las brujas habían provocado la tormenta haciendo tres nudos sobre un hilo de pesca sobre el que luego escupieron. Después desataron los nudos y comenzó la tormenta. No es una acusación que sorprenda mucho en un lugar tan al norte de Noruega y próximo a tierras laponas. Precisamente, la magia de los nudos para atar y desatar vientos y tormentas es uno de los poderes que se atribuyen a los chamanes y los magos lapones. La mayoría de las supuestas brujas

interrogadas señalaban a Kirsti Sørensdatter como su líder. A su llegada desde Bergen, Kirsti fue detenida. En su viaje habría pasado por Helsingør, en Dinamarca, donde habría aprendido hechicería de una anciana. Kirsti fue condenada y murió en la hoguera el 28 de abril de 1621. Dos meses antes de su ejecución otras diez mujeres habían sido quemadas como consecuencia de aquel proceso.

No fue el único juicio que tuvo lugar en la región de Vardø; hubo otro entre los años 1652 y 1653, y otro gran juicio, terrible, que aconteció entre 1662 y 1663. En 1657, una mujer llamada Dorthe Lauritzdotter había sido absuelta de un supuesto delito de brujería, pero volvió a ser interrogada el 2 de septiembre de 1662 en la fortaleza de Vardøhus. Un tal Lauritz Braas la acusaba de haber dado muerte mediante hechicería a dos de sus sirvientes. Poco antes de morir afirmaban haber sido hechizadas por ella. Fue acusada asimismo de ser la líder de cuatro brujas que, bajo la forma de un cuervo, un águila, una paloma y un cisne, habían desatado sus «nudos de viento» intentando hacer zozobrar un bote cuya tripulación se salvó gracias a que se pusieron a rezar. De nuevo las cuerdas de nudos para atar y desatar vientos… Las cinco mujeres fueron condenadas a la hoguera.

La cosa no quedó ahí. En la Navidad de ese mismo año, 1662, dos niñas, Ingeborg y Karen Iverdatter, hijas de una de las mujeres ejecutadas en el juicio anterior, y una sobrina de otra de las procesadas con anterioridad fueron llevadas a la fortaleza Vardøhus, a la mazmorra conocida como *trollkvinnefengeselhullet*, «el agujero de las brujas». Allí las interrogaron y permanecieron recluidas esperando el veredicto. Las niñas contaron todo tipo de historias. Una de ellas, Sølve, confesó que en la Navidad del año anterior se celebró un aquelarre de brujas gigantes en la montaña Dovrefjell, que estaba muy lejos de allí, en el sur de Noruega. Las niñas, al ser interrogadas, incriminaban a otras. Maren Olsdatter, una niña de doce años, cuya madre y una tía fueron ejecutadas en la hoguera, murió a causa de la tortura y su cadáver fue depositado en una isla. El juicio arrojó la espantosa cifra de dieciocho personas ejecutadas en la hoguera, dos muertes por tortura y una condenada a trabajos forzados.

Fue el último gran juicio en el norte de Noruega, pero a lo largo de las décadas siguientes del aquel siglo hubo otros procesos. En 1670, Elisabeth Pedersdotter Kulgrandstad, una mujer de sesenta años conocida también como Lisbeth Nypan, y su esposo, Ole Nypan, fueron acusados de brujería. La hermana de Lisbeth tenía fama de bruja, y ella misma era una curandera que cobraba por sus servicios, y que utilizaba el método tradicional de leer sobre la sal, que como

vimos anteriormente consistía en recitar una oración sobre algunos granos de sal que luego debía consumir el enfermo. Sus vecinos empezaron a sospechar que era bruja y que los enfermaba para luego poder cobrarles la cura. El tribunal se convenció de que las oraciones que recitaba eran en realidad invocaciones al diablo. Elisabeth fue condenada a arder viva; su marido, al que se encontró culpable en un grado menor, fue decapitado.

Puesto que en el siglo XVII el paganismo había sido prácticamente erradicado en toda Europa, no hubo juicios contra practicantes y adoradores de viejos dioses, salvo en una región en los confines del norte de Europa, entre los sami, los lapones. Muchos de ellos se decían cristianos e iban a misa para guardar las apariencias, pero de puertas adentro seguían adorando a sus antiguos dioses y practicando el chamanismo. Los clérigos persiguieron este tipo de prácticas a veces de manera drástica, como en el caso del chamán sami Lars Nilsson, al cual unos sami cristianos habían visto en 1691 cantando y tocando el tambor mientras permanecía arrodillado frente a ídolos de madera que representaban a los viejos dioses. Le intentaron quitar el tambor a la fuerza, pero Lars se defendió con su cuchillo. Cuando le volvieron a ver había erigido tres ídolos de dioses y el símbolo del dios Thor. No se describe en los textos qué tipo de símbolo era este, pero sin duda se trataba del martillo del dios. Lars sacrificaba animales frente a los ídolos, por lo que, en 1693, fue detenido y condenado a morir decapitado antes de ser arrojado a la hoguera junto con su tambor y sus efigies paganas. Este es el único caso de un sami ajusticiado en Suecia. Las persecuciones más duras contra los sami se produjeron en Noruega, donde al menos veintiséis fueron juzgados por brujería. Era habitual que se contratara a los hechiceros sami por su poder de controlar el tiempo, de atar y desatar tormentas. Uno de ellos fue Quiwe Baarsen, ejecutado en 1627, acusado de haber creado un viento que provocó el ahogamiento de cinco personas.

Las hogueras de los siglos XVI, XVII y XVIII afortunadamente se apagaron, y sobre sus cenizas la historia y el tiempo continuaron su inexorable andadura, dando paso a la Edad Contemporánea, de la que nosotros mismos somos testigos. En el siguiente capítulo asistiremos al renacimiento del interés por las viejas runas y el pasado de las viejas tribus y naciones germánicas, y de cómo ese interés ha sido el germen de movimientos que prosperan hoy en día con el objetivo de recuperar los viejos ritos.

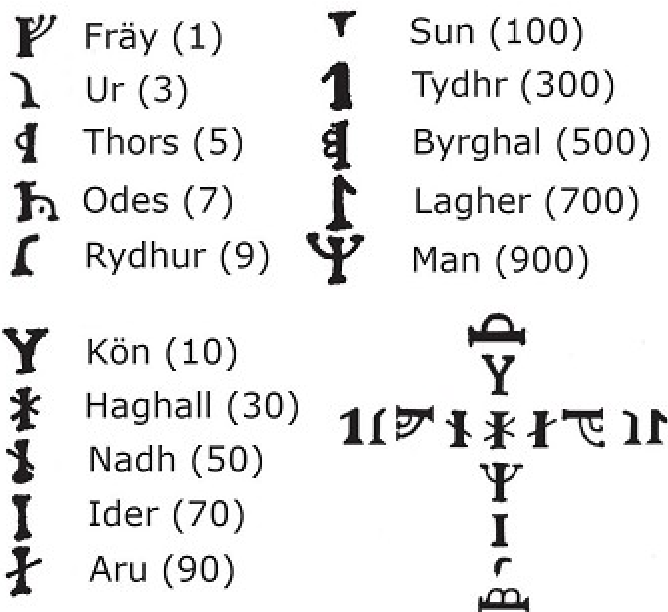
# MAGIA RÚNICA Y NÓRDICA HOY

Nos estamos acercando al final de nuestro viaje. Estamos llegando a las puertas de nuestro propio tiempo. A día de hoy se ha despertado la curiosidad por los viejos saberes, especialmente por las runas y su magia. Este interés empezó ya en el siglo XVII de la mano de eruditos como Ole Worm (1588-1654), médico y anticuario danés cuyo nombre fue latinizado como Olaus Wormius. Esto va a sorprender a más de un amante del maestro del terror H. P. Lovecraft, ya que con este nombre latinizado aparece en sus obras como traductor del famoso *Necronomicón*. Wormius, hombre docto de su tiempo, escribió varios tratados sobre literatura rúnica, monumentos con inscripciones rúnicas y tradiciones populares vinculadas a ellas. Compiló muchos textos rúnicos y los transcribió en obras como *Runir Seu Danica Literatura Antiquissima* (Runas, la literatura danesa más antigua), publicada en 1636, o su *Danicorum Monumentorum*, donde presenta múltiples grabados de piedras rúnicas y trata el tema de forma extensa. La curiosidad de los eruditos empezaba a abrir un camino que acabaría conduciendo hasta la runología actual.

Aún más trascendente —sobre todo para los aficionados a la magia rúnica actual— es la obra del místico y anticuario sueco Johannes Bureus (1568-1652), un erudito que llegó a ser tutor y consejero del rey Gustavo Adolfo de Suecia. Estudioso de la Qábala, la Alquimia, de los manifiestos rosacruces, de las obras de magos renacentistas como Paracelso o Agrippa entre otros, en sus viajes por el país como representante del rey, Bureus coleccionó registros de piedras y objetos rúnicos y combinó sus ideas en un sistema rúnico propio basado en el futhark joven, quitándole la última runa y obteniendo así un sistema de quince runas al que llamó *adalruna*, «runas nobles». Bureus creía que las runas habían sido inventadas en la Antigüedad por un tal Byrger Tidesson y quería que los suecos las adoptaran como sistema de escritura. Incluso escribió un libro, *Runa: ABC-boken*, publicado en 1611, que contenía un abecedario rúnico y transcripciones al rúnico de textos suecos escritos en latín. Gracias a sus trabajos, algunos

oficiales suecos las utilizaron como sistema criptográfico para ocultar mensajes durante la terrible guerra de los Treinta Años.

En el método de Bureus, las quince runas se agrupaban en tres familias de cinco. La primera estaba dedicada a Dios como creador; la segunda, al acto creador en sí mismo; y la tercera, a la propia creación. Cada runa tiene, según el erudito sueco, tres niveles de significado. El primero de ellos alude al microcosmos, a las cosas de los hombres; el segundo compone el *adalruna*, un nivel de significado asociado al macrocosmos, a la Creación. El tercero es el nivel de *alruna* —palabra que, por cierto, designa en sueco a la mandrágora—, que nos habla de los aspectos de la divinidad. Bureus diseñó diferentes figuras y símbolos empleando runas, entre ellos el cubo y la cruz rúnicos. En esta última, una serie de siete runas vinculadas a los planetas conforman el travesaño vertical y representan a Thor, a quien Bureus identifica con Dios Padre, con Jehová y con Júpiter. A cada lado hay un conjunto de cuatro runas, unas dedicadas a Odín, el Dios Hijo, el Verbo, Marte; las otras están asociadas a Freya, a quien vincula con la diosa Diana y el Espíritu Santo. A cada runa le corresponde también un valor numerológico que Bureus emplea para obtener significados ocultos en las palabras inspirándose en métodos similares procedentes de la Qábala: la gematría y el notarikon. La llamada cruz rúnica ha sido comparada por algunos autores con la mónada jeroglífica, diseñada por el mago inglés John Dee (1527-1609), un símbolo para representar el Todo, construido a su vez con los símbolos de los planetas. El propio Bureus calificó su sistema como Qábala Nórdica o Qábala Upsálica, ya que él nació en Uppsala, donde, recordemos, estuvo una vez uno de los mayores templos paganos.




Alfabeto rúnico y cruz rúnica de Bureus. Ilustración de Javier Arries.

## HACIA UNA NUEVA VISIÓN DE LA MAGIA RÚNICA

Los años finales del siglo XVIII fueron testigos, propiciados por el nacionalismo romántico alemán, del nacimiento de un movimiento cultural que empezó a interesarse por la antigua religión y la cultura germánicas. Se encuentran allí las semillas de los nacionalismos europeos, concretamente del pangermanismo, que aspiraba a la unificación de los pueblos de herencia germánica. El redescubrimiento de las tradiciones antiguas, la cultura, la religión, etc., también despertó en los aficionados al ocultismo un renovado interés por la antigua magia y los conocimientos de los antiguos pueblos germanos. Un personaje clave de este movimiento fue Guido Karl Anton List (1848-1919). Guido von List, como habitualmente se le conoce, nació en Viena, y pronto simpatizó con el movimiento völkisch, una corriente nacionalista centrada en un romanticismo etnocentrista que influyó mucho en los movimientos nacionalistas alemanes, incluido el nacionalsocialismo. Él mismo era un convencido antisemita que dedicó muchos artículos a ensalzar las virtudes de la raza aria. Su interés por el ocultismo le acercó a la masonería y a la Sociedad Teosófica, que fundara en 1875 la vidente rusa Helena Blavatsky. Desde niño soñaba con erigir un templo al dios Wotan. Durante el solsticio de verano de 1878 celebró un rito en honor del dios Balder

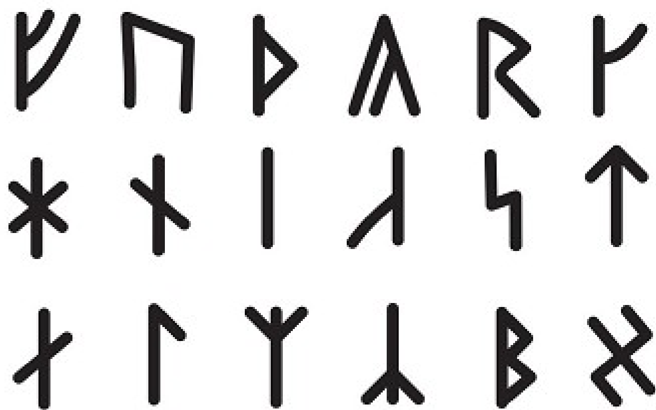
enterrando botellas de vino en una colina cerca de Viena. Las botellas enterradas dibujaban una esvástica. Guido von List tomó ideas de la teosofía y de otros movimientos ocultistas y las mezcló con las suyas propias, desarrollando una pseudohistoria de los pueblos germánicos y retrotrayéndolos a una mítica tribu originaria, los armanen.

En 1902, List se sometió a una operación de cataratas que le dejó sin vista durante once meses. Según él mismo diría después, durante ese tiempo se desarrolló en él un ojo interior con el cual pudo ver el secreto de las runas. A raíz de aquello diseñó el armanen, su propio alfabeto rúnico, un conjunto de dieciocho runas muy parecido al futhark joven. Describió su sistema rúnico en su obra *Das Geheimnis der Runen* (El Secreto de las Runas), publicado en 1908. Según él y sus seguidores, el armanen es el alfabeto original del que habrían derivado los demás alfabetos rúnicos. Según List, la interpretación de cada runa hay que buscarla en el Rúnatal, la canción rúnica de Odín que forma parte del «Hávamál», el poema éddico en el que Odín relata cómo se colgó del árbol sagrado, atravesado por su propia lanza, para obtener la sabiduría de las runas. List asociaba cada runa de su armanen a uno de los dieciocho cantos del Rúnatal. Cada runa tenía además tres *kala* o planos de significado, el último y más profundo de los cuales era el armanen. List consideraba que los nombres de las runas eran sonidos poderosos que, a semejanza de los mantras, podían despertar el poder interior haciéndolos vibrar de una manera especial. Pensaba además que las runas también eran representaciones esquemáticas de ciertas posturas físicas.

List creó su propia sociedad, la Guido von List Gesellschaft, en el seno de la cual había una orden interna, la HAO, la Hoher Armanen Order, en la que se estudiaban los aspectos mágicos y trascendentales de su sistema rúnico. Pese a que no tiene rigor histórico, y es una visión muy subjetiva y personal, la obra de List supuso un resurgimiento del interés por la magia rúnica en los círculos ocultistas alemanes del siglo XIX. Uno de los seguidores de su sistema rúnico fue Rudolf John Gorsleben (1883-1930), fundador de la sociedad Edda y autor de *Hoch-Zeit der Menschheit*, considerado por muchos «la Biblia del armanismo». Las ideas de List fueron continuadas y desarrolladas durante los años veinte y treinta del siglo XX por otros dos ocultistas, Friedrich Bernhard Marby y Siegfried Adolf Kummer. Kummer, a partir de las teorías de List, desarrolló una especie de gimnasia rúnica que se completaba con pasos de danza y música. Marby, por otra parte, fundó en Dresde, en 1927, una sociedad llamada Runa, donde se practicaba la magia rúnica según sus propios puntos de vista. Las runas eran dibujadas con la mano en el aire de modo muy similar a

como se dibuja el pentagrama, la estrella de cinco puntas, en el seno de muchas sociedades de magia ritual, como la Golden Dawn. Llevó además las ideas de Kummer un paso más allá y desarrolló lo que se conoce como yoga rúnico, una especie de sistema de meditación basado en posturas físicas inspiradas en la forma de las letras rúnicas. Para justificar estas teorías, a menudo se menciona el cuerno de Gallehus, que describimos en un capítulo anterior y en el que aparecen representados guerreros y seres antropomórficos que parecen estar danzando. Marby fue detenido por los nazis y enviado a un campo de concentración durante la Segunda Guerra Mundial.

Una curiosa teoría acerca de las runas que no podemos dejar de mencionar fue desarrollada por el filólogo Sigurd Agrell (1881-1937), profesor de la Universidad de Lund, Suecia. Según Agrell, el futhark está cifrado. La primera runa, fehu, debía colocarse como la última, de modo que deberíamos hablar en realidad de *uthark*, en lugar de futhark. Además, cada runa tendría un valor numérico según su posición en la fila del alfabeto; la primera sería la runa uruz, por lo tanto, le correspondería el uno. La última sería fehu, cuyo valor sería el veinticuatro. Utilizando estos hipotéticos valores numéricos de las runas, Agell usa un método similar a la gematría hebrea para relacionar entre sí palabras que comparten el mismo resultado numérico. Así, la palabra mágica ALU daría como número final el 24, ya que la A equivaldría al 3; la L, al 20 y la U, al 1. ALU correspondería entonces a la totalidad del futhark antiguo, compuesto por 24 runas. Si tomamos la F como 1, y no la U, entonces su valor sería 27, que es 9 × 3, números igualmente significativos en la mitología nórdica. Pese a que su teoría no tiene ningún fundamento histórico ni está respaldada por los runólogos académicos, tiene muchos seguidores en los círculos ocultistas aficionados a las runas. Estos ven en este sistema un camino iniciático oculto en el que el neófito va adquiriendo progresivamente conocimiento y poder, y cada runa representa un paso en este camino. La primera runa, uruz, inicia el descenso del neófito, que emergerá convertido en mago cuando alcance el estado representado por la última runa del uthark, fehu.



Las runas armanen de Guido von List.

## RUNOSOFÍA

Uno de los personajes fundamentales del movimiento völkisch —profundamente involucrado en el ocultismo germánico nacionalista y en el renacimiento del paganismo germánico— fue Rudolf von Sebottendorf (1875-1945), el fundador de la Sociedad Thule, de cariz político y ocultista, que adoptó ideas de List, de la Sociedad Teosófica y de otras agrupaciones ocultistas similares. La sociedad influyó en los dirigentes del Partido Nacionalsocialista, pese a que cuando estos llegaron al poder la disolvieron. Sebbotendorf fundó un periódico llamado *Runen*, en el que se publicaban artículos sobre runología y otros temas asociados al misticismo. La Sociedad Thule lucía en su emblema uno de los símbolos mágicos por excelencia utilizados por los antiguos germanos, una esvástica con los brazos curvos. En aquellos años, en los que se despertó un interés inusitado por el pasado de los pueblos germanos, la esvástica se popularizó y se convirtió en objeto de estudio de muchos eruditos. Aparecía también en las divisas de los Nuevos Templarios, fundados por Adolf Lanz, y en la de la misteriosa Sociedad Vril. La propia Sociedad Teosófica, que en su caso la había tomado del hinduismo y el budismo, la incorporaba en su insignia. Al final fue adoptada por Hitler como símbolo sagrado del Partido Nacionalsocialista. Todavía hoy día se asocia la esvástica —un símbolo lleno de profundos y ricos significados, que en Oriente trae buena suerte— con el Partido Nacionalsocialista alemán. La esvástica, sin embargo, es un símbolo solar y polar mucho más antiguo.

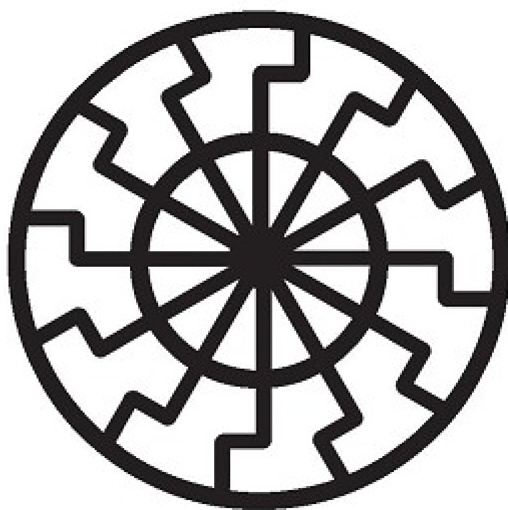
Muchos autores afectos a las corrientes völkisch, empeñados en

demostrar la superioridad de las tribus teutónicas, proclamaban a los cuatro vientos que las runas eran el más antiguo de los sistemas de escritura y que habían dado origen al resto de alfabetos. Al final también fueron incorporadas al ideario nacionalsocialista, que adoptó el armanen de List como alfabeto rúnico propio. La runa tyr se convirtió en la insignia de la Hitler Jugend, las Juventudes Hitlerianas, y de las *Reichsführerschulen*, escuelas donde se adiestraba a los jóvenes líderes del partido. Era conocida como *KampfRune*, «Runa de la batalla», y como *Pfeil-Rune*, «Runa Flecha». La insignia de la *Deutsche Jungvolk*, que agrupaba a chicos de entre diez y catorce años, tenía como símbolo la runa sigel, cuyo significado fue alterado por List, que la convirtió en la runa sig del armanen o «Runa de la Victoria». La runa odal dio nombre a un periódico mensual nazi y fue el emblema de la 7ª División de Montaña SS Prinz Eugen, que mantuvo en el poder al Gobierno fascista del Ustaše, en Croacia, durante la Segunda Guerra Mundial. Todavía la emplean muchos grupos neonazis.

El estudio de las runas como elemento mágico y metafísico, lo que ha dado en llamarse Runosofía, fue fundamental para las *Schutzstaffel*, las famosas SS, fundadas y dirigidas por Heinrich Himmler. La conocida doble S, insignia de la organización, no es sino un conjunto de dos runas sig. En las tumbas de los caídos de las SS se inscribía una runa tyr, y fue también la insignia de la sección de la organización que se encargaba de reclutar y adiestrar a los nuevos miembros. La runa hagall formaba parte de los símbolos inscritos en el anillo de honor, o anillo de calavera, que se otorgaba a los miembros destacados de la organización. Himmler, afecto al ocultismo y al pensamiento mágico, patrocinó muchos estudios sobre las runas, y era obligatorio para los miembros asistir a cursos sobre meditación rúnica, meditación que debían aplicar a su vida diaria como caballeros de una orden que tenía un cariz tanto guerrero como mágico. Incluso la daga, adornada con la doble runa sig, que los oficiales y jefes de las SS debían llevar en todos los actos oficiales y ceremoniales, se basaba en el arquetipo de la espada mágica de los mitos nórdicos. Como ellas, cada una tenía su propio nombre y era dedicada a los dioses antiguos.

A menudo se habla de un símbolo que habría sido diseñado por las SS compuesto por doce runas sig que parten de un círculo negro, el llamado Sol Negro. Pese a lo que se afirma en muchas obras, no es un símbolo antiguo, y su nombre se basa en una novela alemana titulada *Schwarze Sonne von Tashi Lhunpo* (El sol negro de Tashi Lhunpo), escrita por Russell McCloud y publicada en 1991. El diseño del llamado Sol Negro se basa en un mosaico que Himmler mandó

construir en el piso de la torre norte del castillo del Wewelsburg, en la llamada Torre de los Generales. El castillo fue adquirido y remodelado por el dirigente nazi para reconvertirlo en un centro para la organización y en una escuela para instruir a sus mandos. En 1950, un colectivo de ocultistas etnocentristas y neovölkisch llamado Grupo Landig, conocido también como Grupo o Logia de Viena, fundado por Wilhelm Landig, exmiembro de las SS, proponía el símbolo del Sol Negro como sustituto de la esvástica, asociándolo a un poder que emana de un sol oculto, una fuerza mística que, según ellos, regeneraría el poder de la raza aria. Se trataba, en realidad, de un concepto que tomaron de los escritos de Madame Blavatsky. En la actualidad algunos grupos neonazis lo siguen usando. Los seguidores de la Iglesia de Satán también se cuentan entre los que emplean el Sol Negro como emblema mágico. Como anécdota, recordaremos que en 2018 el símbolo apareció entre los productos a la venta para promocionar una gira mundial de la popular cantante Shakira. Ante las quejas de algunos fans por las implicaciones políticas del mismo, los responsables de la gira se disculparon y lo retiraron del mercado.



El símbolo del Sol Negro. Ilustración de Javier Arries.

## EL OCULTISMO RÚNICO DESPUÉS DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Tras la Segunda Guerra Mundial, muchos autores ocultistas rescataron las obras de List y de otros runosofistas, y las ampliaron con

aportaciones propias. Algunos de ellos trataron de despojar los sistemas rúnicos anteriores de sesgos racistas adaptándolos a sus propias formas de pensar. Uno de estos autores fue Karl Spiesberger (1904-1992). Spiesberger retomó el armanen y lo reformó descartando los elementos racistas del sistema rúnico ideado por List. Por supuesto, no faltan tampoco seguidores de List y de los demás ocultistas völkisch que, además de seguir sus doctrinas, comparten su ideología política. En la actualidad son muchos los practicantes solitarios y los grupos que trabajan con algún sistema rúnico, sobre todo con el armanen o con el futhark joven. Uno de los grupos u órdenes mágicas donde se estudia runosofía en combinación con la Qábala y otras disciplinas mágicas y ocultistas es la Ordo Draconis et Atri Adamantis, más conocida como Dragon Rouge, fundada en la noche de Año Nuevo de 1989 en Suecia.

Se trata de un grupo adscrito al llamado Sendero de la Mano Izquierda, que se contrapone al Sendero de la Mano Derecha. Ambos términos fueron usados por la Sociedad Teosófica fundada por Helena Petrovna Blavatsky para referirse de forma genérica a los grupos y personas que se dedicaban a la magia negra —en el caso del Sendero de la Mano Izquierda—, y a los que se dedicaban a la magia blanca, en el caso del Sendero de la Mano Derecha.Autores posteriores consideran, sin embargo, que esta clasificación es demasiado simplista, y que, en realidad, lo que distingue a los grupos de la Mano Izquierda frente a los seguidores de la Mano Derecha son los procedimientos y la naturaleza de las técnicas que emplean. Mientras que la Mano Derecha, más conservadora, tiende a rechazar y minimizar el ego y respeta los tabúes sociales y religiosos, los seguidores de la Mano Izquierda se adhieren a filosofías individualistas y buscan la rotura de tales tabúes para liberar al neófito de ataduras morales y sociales. Los miembros de Dragon Rouge buscan alcanzar el estado de dioses autocreados explorando el lado más oscuro de la existencia. Su sistema se basa en once grados a lo largo de los cuales sus miembros estudian runosofía, Goecia y Qábala, técnicas tántricas, y la llamada magia tifoniana creada por el ocultista inglés Kenneth Grant. Hay cinco logias de la Orden operando en Suecia, Grecia e Italia.

Uno de los siete fundadores de la Orden es el ocultista sueco Thomas Karlsson, doctor de Historia de las Religiones por la Universidad de Estocolmo, que ha escrito muchas de las letras de las canciones del grupo sueco de metal sinfónico Therion, cuyo guitarrista, Tommie Eriksson, también es miembro de Dragon Rouge. Karlsson ha escrito numerosas obras donde expone la teoría del

uthark, los trabajos de Johannes Bureus, y otros tópicos sobre runosofía que han influido mucho en los practicantes de magia rúnica actuales. Su tesis doctoral fue precisamente un trabajo sobre la obra de Bureus.

## NEOPAGANISMO

Ya en los años previos al Tercer Reich hubo intentos de recuperar los cultos paganos. Estas corrientes neopaganas acuñaron diferentes términos para referirse a sí mismas, entre los cuales destacan el odinismo y el wotanismo, centrados respectivamente en las fuentes escandinavas y continentales. Las diferencias entre ambos son escasas y apenas varía el nombre de los dioses, Odín en Escandinavia, Wotan en el continente. Pese a lo que pueda parecer, Hitler siempre desaprobó todo intento de reconstruccionismo y de volver a las creencias ancestrales de los pueblos germánicos. De hecho, cuando llegó al poder, los persiguió enconadamente. Así fue como, por ejemplo, Rudolf von Sebottendorf, fundador de la Sociedad Thule, fue arrestado y condenado al exilio en 1933. Haber pertenecido a algún grupo odinista o similar descalificaba inmediatamente a aquellos que pretendían ocupar puestos de poder en el partido. Hitler toleraba el neopaganismo de Himmler pero le parecía inútil y retrógrado.

En la actualidad, los grupos neopaganos continúan intentando reconstruir los antiguos cultos. Los diferentes grupos de esta corriente de neopaganismo germánico se autodenominan etenistas, palabra derivada del inglés *heathen*, «pagano»… Otras denominaciones que se emplean son Norsk sed —camino o tradición nórdica— y Vor Sed, que podría traducirse por nuestro camino o tradición. Algunos grupos que hacen hincapié en las tradiciones mitológicas y religiosas de las tribus que habitaban en el continente prefieren la denominación de irministas. En Inglaterra, por otra parte, prosperan las corrientes llamadas Todish, Teodismo o Fyrnsidu, que intentan revivir la tradición religiosa de los anglosajones.

Aunque hay grupos asociados a las ideas políticas, antisemíticas y racistas que prosperaron en la Alemania del siglo pasado, muchos de ellos han despojado sus dogmas y ceremonias de toda ideología y simplemente intentan revivir la religiosidad de los pueblos germanos antes de la cristianización, considerando que la política contemporánea poco tiene que ver con la cosmovisión de los antiguos pueblos germánicos. Hay grupos que, sin declararse racistas y haciendo hincapié en la validez y la dignidad de todas las culturas, piensan que el paganismo germánico, al igual que otras religiones,

como el shintoísmo o el hinduismo, es una religión étnica y no universalista. Consideran que lo razonable es que sea seguida solo por aquellos que tienen antepasados germánicos, aduciendo que no tiene sentido que personas de otras etnias abandonen sus propias tradiciones culturales y religiosas ofendiendo así a sus antepasados. En la actualidad, el odinismo y el wotnismo —la versión continental del odinismo— a menudo se asocian a grupos politizados con ideario racista, pero no todos los que se denominan de este modo están necesariamente implicados con una ideología política concreta. El término *odalismo*, que alude a la runa odal, fue acuñado por el noruego Varg Vikernes, fundador de Burzum, un proyecto musical adscrito a la corriente del Black Metal y vinculado a las actividades del Inner Circle, cuyos miembros —amparándose en motivos ideológicos y religiosos— han protagonizado actos de carácter violento que incluyen la quema de iglesias, profanaciones en cementerios, amenazas de muerte y asesinatos.

En fin, el espectro del neopaganismo germánico es amplio y muy variado. En este panorama destaca Ásatrú, una organización religiosa, reconocida precisamente como tal, como religión, en Islandia, desde 1973; en Noruega, desde 1994; en Dinamarca, desde 2003, y en Suecia, desde 2007, el mismo año que obtuvieron el reconocimiento oficial también en nuestro país. El término *Ásatrú*, que significa «culto a los Æsir», fue acuñado en 1870 por el compositor noruego Edvard Grieg para su ópera *Olaf Trygvason*. Otro término asociado con este es el de Vanatrú, o «culto a los Vanir», una corriente que honra especialmente a esta familia de dioses. Incluso existe una corriente que se autodenomina Dísitrú, que rinde culto a las dísír, las diosas del panteón germánico. Los seguidores de la corriente Rokkatru, por otra parte, ponen énfasis en el culto a los *jötnar* (iotnar), los gigantes.

La práctica de la magia, aunque no forma parte intrínseca del culto como tal, es algo natural para la gran mayoría de los seguidores del paganismo germánico. El uso de las runas como método de adivinación es corriente entre ellos. No falta quien intenta revivir la práctica del seid basándose en los pocos textos de que se disponen, y en los que se describe de manera muy sucinta su práctica en el pasado, complementándolos con técnicas procedentes del neochamanismo que se popularizaron allá por la década de los noventa. El practicante, a semejanza de los magos y magas seid de antaño, se sienta sobre un sitial alto, mientras sus asistentes cantan y se toca el tambor para inducir al oficiante un estado alterado de conciencia. Se trata de alcanzar un trance durante el cual se visualiza a sí mismo descendiendo a través de las raíces del árbol sagrado, el Yggdrasil,

para acceder al mundo de los muertos, el reino de la diosa Hel. Hay practicantes partidarios del consumo de sustancias psicotrópicas y enteógenos para alcanzar el estado mental adecuado, y otros que lo consideran inapropiado. Los que se reúnen en torno al oficiante le hacen sus preguntas y esperan que este, durante su trance, les responda. Como en el pasado, los más ortodoxos y conservadores piensan que el seid solo debería ser practicado por las mujeres, y que su práctica es vergonzosa para los hombres por ser motivo de afeminamiento. Tampoco faltan quienes intentan recuperar las técnicas del galdr, empleando cantos rúnicos con la finalidad de alcanzar alguna forma de trance que les permita entrar en contacto con las divinidades. En fin, solo hemos arañado la superficie del panorama actual. Un estudio profundo del ocultismo moderno, en lo que se refiere a las runas y la magia nórdicas, y del movimiento pagano en general en nuestros días, de sus corrientes, de sus protagonistas, serían tema para una obra tan extensa como esta.

Y llegamos así al final de este viaje en el tiempo que hemos hecho juntos, amigo lector, para acercarnos al mundo de los hombres y mujeres que integraron las culturas y los pueblos germánicos. Nos hemos asomado a sus costumbres, sus miedos, sus inquietudes, sus anhelos, su cosmovisión, y el legado que dejaron y que se ha perpetuado hasta hoy. El entorno a menudo hostil y primario en el que vivían, y el relativo aislamiento en el que empezó a desarrollarse su cultura —enriquecido después con las aportaciones de los pueblos con los que entraron en contacto—, les hizo desarrollar una mitología rica como pocas, plagada de magia y poderes primigenios, tan épica como visceral, profundamente ligada a la observación de los fenómenos naturales. Este viaje que hemos emprendido es un viaje que en realidad no tiene fin. Y es que, si he conseguido alguna de las metas que me propuse a la hora de escribir estas páginas, seguirás buscando, indagando en el pasado para entender el presente y los posibles futuros que nos aguardan. Quizá haya conseguido despertar en ti el interés por la literatura de aquellas gentes, por las sagas, por hojear viejos textos. O quién sabe si he conseguido llevar algo de magia a tus días, esa misma magia que está ahí fuera, en los montes, en los bosques, en las nubes, los ríos, el hielo, el viento, la nieve, el mar y las tormentas. Solo hay que escuchar, saber escuchar…

# APÉNDICE A. TEXTOS

## EL LJÓÐATAL

El Ljóðatal (Liodatal) es la última sección del «Hávamál», El Discurso del Altísimo, poema de la *Edda Poética* en el que Odín instruye sobre el uso de las runas y aconseja sobre la forma correcta de vivir. El texto procede de la edición de los *Textos Mitológicos de las Eddas* preparada por Enrique Bernárdez para la Editora Nacional.

Conozco estos conjuros, mujer de rey no los sabe, ni los hijos de los hombres;
ayuda se llama uno y ayudarte podrá en los pleitos y las penas y en las duras desdichas.
Sé el segundo, que los hombres precisan si quieren saber curar.
Sé el tercero si mucho necesito
atar a mi enemigo;
la espada hago roma de mi adversario, no muerden sus armas o sus ardides.
Sé el cuarto, si me ponen los guerreros ligaduras en los miembros:
de esta forma canto si me quiero marchar, se sueltan de mis pies los hierros y de mi cuello la argolla.
Sé el quinto si hacia mí veo volar un dardo entre las huestes:
no vuela con tal fuerza que no lo pueda parar tan solo con mi mirada.
Sé el sexto si un hombre me hiere con una raíz:
y a este hombre que busca mi mal le persigue el dolor, y no a mí.
Sé el séptimo si veo la alta llama en la sala entre los bancos:
no es tan grande su ardor que no me pueda proteger, para ello canto un hechizo.
Sé el octavo que a todos es
útil para seguir:
cuando crece el odio entre los hijos del rey puedo enseguida calmarles.
Sé el noveno si necesidad me acucia de proteger el viaje de mi nave: el viento apaciguo sobre las olas y calmo el mar todo.
Sé el décimo si veo a las brujas volar por el aire:
hago de tal forma que vuelan descarriadas no encuentran su propia forma,
no encuentran su propio juicio.
Sé el undécimo si debo a la batalla llevar a mis viejos amigos:
canto sobre el escudo y ellos avanzan poderosos, indemnes, al asalto,
indemnes, del asalto,
escapan indemnes.

Sé el duodécimo si veo en un árbol oscilar un cuerpo ahorcado:
así grabo y tiño las runas,
para que el hombre vuelva
y venga a hablar conmigo.
Sé el décimo tercero, si es que a un joven debo rociar con el agua:
nunca caerá aunque vaya al combate, no perecerá ante las espadas.
Sé el décimo cuarto si debo ante los hombres enumerar los dioses,
de Ases y de Elfos sé todas las cosas pocos sabios lo saben.
Sé el décimo quinto que Thjódrörir cantó, el gnomo, ante las puertas de Delling: fuerza conjuró a los Ases y a los Elfos, fama, don de vidente a Hroptatýr.
Sé el décimo sexto si quiero de mujer sabia lograr amor y favor:
la mente dirijo de la hembra de blancos brazos y su ánimo altero todo.
Sé un décimo séptimo que con dolor me rechaza la joven doncella.
Que estos conjuros puedan, Loddfáfnir, servirte largo tiempo;
te sean buenos si los sigues,
útiles si los tomas,
provechosos si los aceptas.
Sé el décimo octavo el que nunca digo a doncella ni a mujer casada
—es mucho mejor que solo uno lo sepa; se acerca el fin de los conjuros— sino solo a aquella que me toma en sus brazos o a la que es mi hermana.

Dicho está el discurso del Altísimo en el palacio del Altísimo, muy provechoso para los hombres, tan provechoso para los gigantes; salud al que los diga, salud al que los sepa, aprovechen al que los use,
salud a quienes oigan.

## EL CONJURO DE LAS NUEVE HIERBAS

El Nigon Wyrta Galdor, el Conjuro de las nueve hierbas, es uno de los conjuros anglosajones más extensos conocidos hasta la fecha.

Recuerda, artemisa, lo que revelaste, lo que ordenaste en la Gran proclamación.

Te llamabas Una, la más antigua de las hierbas, tienes poder contra tres y contra treinta, tienes poder contra el veneno y contra el contagio, tienes poder contra el odioso enemigo que recorre la tierra.

Y tú, plantago, madre de las hierbas, que se abre hacia el oriente, poderosa por dentro.

Sobre ti suenan los carros, sobre ti cabalgaron las reinas, gritaban las novias, resoplaban los toros.

A todos soportaste, prevaleciste sobre todos.

Que puedas resistir el veneno y la infección, y el odioso enemigo que recorre la tierra.

Berro de agua es el nombre de esta hierba, que creció en una piedra,
se levanta contra el veneno,
y se lanza contra el dolor.

Se llama ortiga, expulsa todo lo malo, desaloja el veneno.

Esta es la hierba que luchó contra la serpiente, que tiene poder contra el veneno, que tiene poder contra la infección, que tiene poder contra el odioso enemigo que recorre la tierra.

Álzate tú ahora, Betónica;
desde el veneno mayor al menor,
desde el menor al mayor,
hasta que de ambos se cure.

Recuerda, manzanilla, lo que hiciste saber, lo que lograste en el fiordo de Aldor, que un hombre jamás pierda la vida por infección.

cuando su comida se prepare con manzanilla.
Esta es la planta que se llama manzano, envió un sello sobre mar,
ruina para el veneno, ayuda para los demás.
Estas nueve tienen poder
contra nueve venenos.
Llegó la serpiente de manera furtiva.
Hiere a un hombre.
Tomó entonces Woden
las nueve ramas gloriosas,
y mató a la serpiente
haciéndola estallar en nueve partes.
Allí ganó la manzana, y el veneno nunca doblegaría la casa.
Tomillo e hinojo,
los dos más poderosos,

medicinas preparadas por el Grande y Sabio Señor, santo en los cielos de los que se mantuvo colgado, las dispuso y envió a siete mundos para pobres y ricos, cura para todos.

Prevalecen ahora estas nueve hierbas contra las nueve maravillas volantes, contra nueve venenos, y contra los nueve que vuelan, contra el veneno rojo, contra el veneno maloliente, contra el veneno blanco, contra el veneno gris azulado, contra el veneno amarillo, contra el veneno verde, contra el veneno oscuro, contra el veneno azul, contra el veneno marrón, contra el veneno carmesí, contra la ampolla de gusano, contra la ampolla de agua, contra la ampolla de espino, contra la ampolla de cardo, contra la ampolla de hielo (congelación), contra la ampolla de veneno, si algún veneno viene volando desde el este, o cualquier otro del norte, cualquier [del sur] viene o cualquier otro del oeste sobre las tribus de hombres.

Cristo se alzó sobre enfermedades crueles.

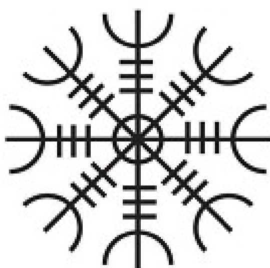
Solo yo conozco el río que corre, y las nueve serpientes se cuidan de ello.

Las malas hierbas crecen como hierbas, los mares se deslizan aparte, toda la sal del agua mientras expulso este veneno de ti.

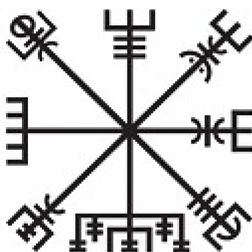
Artemisa, llantén que se abre al este, mastuerzo amargo, ortiga, betónica, manzanilla, manzano, hinojo y tomillo. Pulveriza las hierbas y mézclalas con jabón viejo y jugo de manzana. Prepara luego una pasta con agua y cenizas, toma el hinojo, hierve la pasta y mézclala con huevo batido cuando apliques el ungüento, antes y después. Canta este hechizo tres veces sobre cada una de las hierbas antes de prepararlas, y sobre la manzana. Y canta el mismo encantamiento sobre la boca del hombre, y sobre sus dos oídos, y sobre la herida, antes de aplicarle el ungüento.

# APÉNDICE B. TALISMANES, SELLOS Y SIGILOS

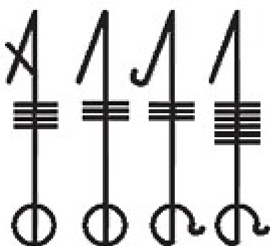
Algunos sigilos y talismanes famosos extraídos de manuscritos de magia y grimorios islandeses.



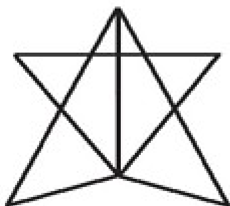
1. Aegishjalmur Yelmo del terror. Causa pavor a los enemigos.



2. Vegvisir. El que muestra el camino. Para no perderse.



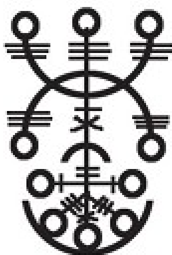
3. Svefnthorn. La espina del sueño. Para dormir a alguien.



4. Smjörhnútur. Nudo de mantequilla. Para descubrir la leche robada por los tilberi.



5. Ginfaxi. Entre el pie y el zapato izquierdo para vencer en la Gima, la lucha islandesa.



6. Nábrókarstafur. Sigilo necesario para fabricar los nábrók o necropantalones.

# GLOSARIO

**Æsir**. Uno de los dos grandes clanes del panteón nórdico. A él pertenecen Odín, Thor, Frigg, Tyr y Heimdall.

**Álfablót**. Sacrificio que se realizaba a los elfos a finales del otoño y que tenía lugar en la intimidad del hogar. Nadie que no fuera de la familia podía participar en él.

**Apotropaico**. Gesto ritual, objetos y actos a los que se atribuyen propiedades protectoras. La mayoría de los amuletos cumplen esta función.

**Berserker**. Guerreros que luchaban en estado de trance. Llevados por un frenesí furioso, se arrojaban a la batalla sin ningún cuidado atemorizando a sus enemigos.

**Bloðorn** (Blodorn). Literalmente «águila de sangre». Supuesta forma de ejecución y sacrificio practicada por los vikingos consistente en extraer los pulmones de la víctima por la espalda.

**Blót**. Sacrificio que se hace a los dioses, a los elfos, *etc.*

**Einherjar** (einheriar). Guerreros caídos en combate. La mitad van al Valhalla, la morada de Odín; la otra mitad van a la morada de Freya.

**Escalda**. Poeta, a menudo también guerrero, que recitaba versos en los banquetes que se celebraban en la morada o en la corte de algún rey o de algún señor.

**Fylgja** (filgia). Entidad sobrenatural que acompaña a cada ser humano desde su nacimiento.

**Goði** (Godi, plural goðar, godar). Sacerdote nórdico, persona encargada de realizar los sacrificios. Una sacerdotisa era una Gyðja.

**Gyðja** (Gidia). Ver Goði.

**Hávamál**. Discurso del Altísimo, poema éddico en el que Odín cuenta cómo colgó nueve noches del Yggdrasil, el árbol de los mundos.

**Hamr**. El segundo cuerpo, el cuerpo animal en el que se transforma un brujo.

**Hof**. Templo pagano.

**Hörgr**. Altar hecho con piedras al aire libre.

**Jötun** (Iotun). Gigantes de la escarcha y las montañas de la mitología nórdica. Habitaban en el Jötunheim, uno de los nueve mundos.

**Jötunheim** (Iotunheim). El mundo de los jötun, los gigantes.

**Ljóðatal** (Liodatal). Última sección del «Hávamál» (ver), en el que Odín enumera los encantamientos rúnicos que conoce.

**Mjolnir** (Miolnir). El martillo de Thor. Uno de los talismanes más

populares del mundo nórdico.

**Niðingr** (Niding). Proscrito, persona rechazada por la sociedad.

**Ósgæssa**. Hechizo de mala suerte, maldición.

**Protogermánico**. Lengua indoeuropea de la que proceden todas las lenguas germánicas.

**Protoindoeuropeo**. Lengua madre de la que derivan todas las lenguas indoeuropeas.

**Psicopompo**. Animal o personaje mítico que en muchas mitologías acompaña a los difuntos al más allá.

**Ragnarök**. En la mitología nórdica es la batalla final que acabará con la destrucción del universo.

**Rúnatal**. Sección del «Hávamál» (ver), en el que Odín narra cómo encontró las runas cuando colgaba del Yggdrasil.

**Seiðkona** (Seidkona). Mujer que practica el seiðr (ver).

**Seiðr** (Seid). Sistema mágico nórdico de fuertes influencias chamánicas. Su práctica era habitual entre las mujeres, pero estaba mal visto que los hombres se dedicaran a ella.

**Spákona**. Vidente, mujer capaz de tener una visión (spá).

**Vættir**. Las distintas especies de seres invisibles que pueblan el universo y la naturaleza, como elfos, enanos, trolls, *etc*.

**Vittra**. Ver Vættir.

**Vala**. Ver Völva.

**Vanir**. Uno de los dos grandes clanes del panteón nórdico. A él pertenecen Njörðr, Freyr y Freya.

**Völva**. Mujer sabia, vidente, experta en artes mágicas.

**Yggdrasil**. El árbol en cuyas ramas y raíces están los diferentes mundos que componen el universo.

# BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

## BIBLIOGRAFÍA


Andrén, Anders, *Old Norse Religion in Long-term Perspectives: Origins, Changes, and Interactions*, Lend (Suecia), Nordic Academic Press, 2006.

Anónimo, *Sagas Islandesas*, Madrid, Espasa-Calpe, 1984.

—, *El Cantar de los Nibelungos*, Barcelona, Editorial Teorema, 1985.

—, *La Saga de Kormak*, Barcelona, Editorial Teorema, 1985.

—, *La Saga de los Groenlandeses*. *La Saga de Eirik el Rojo*, Madrid, Ediciones Siruela, 1986.

—, *Beowulf y otros poemas anglosajones (siglos VII-X)*, Madrid, Alianza Editorial, 1986.

Arce, Javier, *Bárbaros y romanos en Hispania*, Madrid, Ediciones de Historia, 2007.

Azzara, Claudio, *Las Invasiones Bárbaras*, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2004.

Barthélemy, Pierre, *Los Vikingos,* Barcelona, Martínez Roca, 1989.

Beda el Venerable, *Historia Eclesiástica del Reino de los Anglos*, Madrid, AKAL, 2013.

Bernárdez, Enrique, *Los Mitos Germánicos*, Madrid, Alianza Editorial, 2002.

Borges, Jorge Luis, e Ingenieros, Delia, *Antiguas literaturas germánicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1965.

Boyer, Régis, *La Poésie Scaldique*, París, Editions du Porte-Glaive, 1990.

—, *La vida cotidiana de los vikingos*, Barcelona, José J. de Olañeta, Editor, 2000.

César, Julio, *La Guerra de las Galias,* Barcelona, Orbis, 1986.

Diederichs, Ulf, *El Palacio de los Cuentos. Cuentos noruegos, daneses y suecos* (Enero), Barcelona, Círculo de Lectores, 1995.

Donald Logan, F., *Los vikingos en la historia*, México, Fondo de Cultura Económica, 2014.

Dozy, Reinhart P. A., *Los vikingos en España,* Madrid, Ediciones Polifemo, 1987.

Dumezil, Georges, *Los Dioses de los Germanos*, México, Siglo Veintiuno Editores, 1973.

Eliade, Mircea, *Tratado de Historia de las Religiones*, Madrid, Ediciones

Cristiandad, 1974.
—, *Historia de las Creencias y las Ideas Religiosas II*, Barcelona, Paidós, 1999.
Eliade, Mircea, y Couliano, Joan P., *Diccionario de las Religiones*, Barcelona, Círculo de Lectores, 1997.
Ellis Davidson, H. R., *Gods and Myths of Northern Europe*, Londres, Penguin Books, 1990.
Estrabón, *Geografía. Libros V-VII*, Madrid, Gredos, 2001.
Fatás, G., Marco, F., y Beltrán, F., *El Ascenso de los Bárbaros*, Colección Historias del Viejo Mundo, n.º 15, Madrid, Editorial Información y Revistas, 1994.
Flowers, Stephen E., *The Galdrabók*, York Beach, Samuel Weiser, 1989.
Flowers, Stephen E., y Chisholm, James, A., *A Source-Book of Seid*, Smithville, Rûna Raven Press, 2002.
Gibbon, Edward, *Historia de la Decadencia y Caída del Imperio Romano*, Madrid, Turner, 1984.
Gimbutas, Marija, *Diosas y Dioses de la Vieja Europa*, Madrid, Istmo, 1991.
Gómez Aragonés, Daniel, *Bárbaros en Hispania: Suevos, vándalos y alanos en la lucha contra Roma*, Madrid, La Esfera de los Libros, 2018.
González, Edorta, *Leyendas y Cuentos Vikingos*, Madrid, Miraguano Ediciones, 1997.
Gramático, Saxo, *La saga de Ragnar Calzas Peludas*. Valencia, Tilde, 1998.
—, *Historia danesa (libros I-IV)*, Valencia, Tilde, 1999.
Grimm, Jacob Ludwig, *Cuentos de los Hermanos Grimm*, San José (Costa Rica), Imprenta Nacional, 2013.
Gundarsson, Kveldulf, *Elves, Wights and Trolls*, Nueva York, iUniverse, Inc., 2007.
Hatwood, John, *The Penguin Historical Atlas of the Vikings*, Londres, Penguin Books, 1995.
Jordanes, *Origen y gestas de los godos*, Madrid, Cátedra, 2001.
Karlsdóttir,Alice, *Magic of the Norse Goddess*, Smithville, Runa-Raven Press, 2003.
Karlsson,Thomas, *Uthark. Nightside of the Runes*, Sundbyberg, Ouroboros Produktion, 2002.
Kvideland, Reimund y Sehmsdorf, Henning, *Scandinavian Folk Belief and Legend*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.
Lanceros, Patxi, *El destino de los dioses*, Madrid, Trotta, 2001.
Lindow, John, *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes Rituals, and Beliefs*, Nueva York, Oxford University Press, 2002.
Looijenga, Tineke, *Texts and Contexts of the Oldest Runic Inscriptions*, Leiden, Brill Academic Publishers, 2003.
MacLeod, Mindy, y Mess, Bernard, *Runic Objects and Magic Objects*, Woodbridge, The Boidell Press, 2006.
Musset, Lucien, *Las invasiones. Las oleadas germánicas*, Barcelona, Labor, 1973.
Niedner, Heinrich, *Mitología nórdica*, Barcelona, Edicomunicación, 1986.
Ortega Rubio, Juan, *Los visigodos en España*, Madrid, Imprenta de los Hijos de M. G. Hernández, 1903.
Oxenstierna, Eric Graf, *Los vikingos*, Barcelona, Luis de Caralt Editor, 1977.
Plinio Segundo, Cayo, *Historia Natural*, Madrid, Cátedra, 2007.

Pollington, Stephen, *Rudiments of Runelore*, Ely, Anglo-Saxon books, 2008.

Pörtner, Rudolf, *La saga de los vikingos*, Barcelona, Juventud, 1975.

Reinach, Salomon, *Orpheus. Histoire General Des Religions*, París, Publications Alcide Picard, 1921.

Saintine, X. B., *Mitología del Rin*, Barcelona, Edicomunicación, 1988.

Sanz Serrano, Rosa, *Las migraciones bárbaras y la creación de los primeros reinos de Occidente*, Madrid, Síntesis, 1995.

Scott, Sir Walter, *Historia de los demonios y de las brujas*, Barcelona, Glosa, 1976.

Simpson, Jacqueline, *Legends of Icelandic Magicians*, Cambridge, D. S. Brewer Ltd., 1975.

Sturluson, Snorri, *Textos mitológicos de las Eddas*, Madrid, Editora Nacional, 1982.

—, *Saga de Egil Skallagrimsson*, Madrid, Editora Nacional, 1984.

—, *La Saga de los Ynglingos*, Valencia, Tilde, 1997.

—, *Saga de Hervör*, Madrid, Miraguano Ediciones, 2003.

Tácito, Cornelio, *De las costumbres, sitios y pueblos de la Germania*, **https://www.imperivm.org/cont/textos/txt/tacito_de-las-costumbressitios-y-pueblos-de-la-germania.html**. [Última consulta: 20 de julio de 2018].

—, *Libros de las Historias*, Zaragoza, Institución Fernando el Católico, 2015.

Thorpe, Benjamin, *Nordic Mithology*, Londres, Edward Lumley, 1851.

Turville-Petre, E. O. G., *Myth and Religion of the North*, Westport, Greenwood Press, 1975.

## SITIOS WEB

Página web del autor: **https://arries.es/**

Sagas en diferentes idiomas: https://sagadb.org/index_az.html Comunidad Odinista de España-Asatru: **http://www.asatru.es** Bases de datos de inscripciones rúnicas: — **http://www.runesdb.eu/**

— **http://www.runesnruins.com/**

— **https://skaldic.abdn.ac.uk/**

Grimorios y libros de magia:

— Galdrakver (Lbs 143 8vo). Manuscrito de 1670: **https://handrit.is/en/manuscript/view/is/Lbs08-0143**

— Manuscrito de Huld. ÍB 383 4to. Manuscrito islandés de 1860: **https://handrit.is/en/manuscript/view/is/IB04-0383**

— Lbs 4375 8vo. Copia de un manuscrito islandés de 1676: **https://handrit.is/en/manuscript/view/is/Lbs08-4375**

— Lbs 977 4to. Manuscrito de 1818-1820: **https://handrit.is/en/manuscript/view/is/Lbs04-0977**



JAVIER ARRIES (Madrid, 1963). Es licenciado en Ciencias Físicas por la Universidad Complutense de Madrid en la especialidad de Física de la Tierra y del Cosmos. En la actualidad trabaja como profesor de Informática.

Desde muy temprana edad, se sintió atraído por la Física y la ciencia en general, pero también por el mundo y la fenomenología de lo anómalo y del pensamiento mágico; una afición que en su momento le llevó a investigar y conocer, desde dentro y de primera mano, lugares, personajes y grupos relacionados con la cábala, la magia, la alquimia, la brujería o el chamanismo. Fruto de ese interés a lo largo de más de cuarenta años de investigaciones personales acerca de lo heterodoxo, la antropología, y la historia insólita y menos conocida, son seis libros publicados hasta la fecha, y una extensa cantidad de artículos publicados desde 1995 como colaborador en revistas especializadas.